POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 259 • 3,50€

5 Wii U
3 NINTENDO 2DS
CONCURSO
+30 JUEGOS

¡Alucinantes estrenos 3DS!

PROFESOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT
YOSHI'S NEW ISLAND
RETRO CITY RAMPAGE
LA LEGO PELÍCULA

Mario mete el turbo



¡Mario Kart 8 lanzado a **Wii U**!



Canarias 3,65 €

Especial Maestros



Todas las **Megaevoluciones**
Avance de **Pokémon Link Battle**
Así funciona el **Banco de Pokémon**
El consultorio de **OAK**

17 Bombazos para **eShop**

Project Cars, Teslagrad, Paradise Lost, Armillo...

¡Que vienen! LEGO EL HOBBIT NES REMIX 2 NINTENDO POCKET FOOTBALL

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 259



Juan Carlos García

Bienvenidos

No nos ha costado mucho reunir 17 juegos que saldrán pronto en la eShop. Ha costado mucho más escoger estos 17 de entre todos los juegazos que asoman en el horizonte de la tienda virtual. Y nos ha gustado descubrir cómo, al hablar con los estudios que los hacen, todos, sin excepción, han encontrado la mejor predisposición por parte de Nintendo. A los de Asthree Works, el equipo de Gijón, Nintendo les ofreció un kit de desarrollo ante la pintaza que tiene el juego; los chicos de Rain Games, el estudio de Teslagrad, afirman que Nintendo ha estado "de diez" con su proyecto. Pero no solo hablamos de equipos pequeños: El director creativo de Platinum ha dejado claro que Bayonetta 2 habría sido imposible sin Nintendo. Ellos querían hacer Bayonetta 2 y Nintendo ha hecho posible que se convirtiera en realidad. En los días de N64 o GameCube, la situación de ventas no era la mejor, pero siempre quedaba el recurso creativo. Recuperar esa línea de acción, con el añadido de Mario Kart 8 y Smash BROS, hace imposible la crisis.



página 18 **Reportaje** Mario Kart 8 Llegará el 30 de mayo y va a poner los circuitos de tu Wii U a 300 kilómetros por hora.



página 34 **Análisis** Yoshi's New Island Ocho años después de Yoshi's Island DS, el dino protagoniza un plataformas encantador.

¡REGALO EXCLUSIVO!

Suplemento con 2 guías

Guía completa de DKC Country Tropical Freeze: todas las piezas de puzle, salidas alternativas y jefes finales. Y los mejores trucos y secretos para Inazuma Eleven 3.



PLANETA NINTENDO

Kirby Triple Deluxe 4
La próxima gran aventura de 3DS.

10 nombres para 2014 10
Juegos, compañías, héroes de este año.

Se habla de Skylanders 12
Más de los monstruos de Activision.

Primer contacto X 14
Monolith redefinirá el rol en Wii U.

REPORTAJES

Mario Kart 8 18
Así golpeará el huracán MK8 tu Wii U.

17 juegazos de la eShop 22
Próximos éxitos digitales en Wii U y 3DS.

NOVEDADES

Yoshi's New Island 34
Layton Vs. Phoenix Wright 40



La LEGO Película 3DS 44
Retro City Rampage DX 45
Adventure Time Hey King! 46
Hakuoki 47
Inazuma Eleven 48
Steel Diver Sub Wars 49

GUÍA DE COMPRAS

Selección de 3DS, Wii y DS 50

AVANCES

LEGO El Hobbit 52
NES Remix 2 54
Nintendo Pocket Football 55
Pokémon Link Battle 56

I LOVE NINTENDO

10 juegos artísticos 58
Con gráficos que son obras de arte.

10 cosas del Profesor Layton 59
Secretos de investigador más famoso.

Retro Review 60
Pokémon Ediciones Oro y Plata.

PRÁCTICO

Especial Maestros Pokémon 62
Comunidad Animal Crossing 74
Comunidad Inazuma Eleven 78

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Dándole a Layton vs Wright, Retro City Rampage y Hakuoki.



Gustavo Acero
Me siento como un bebé subido a Yoshi; o sea, lo que era en tiempos de SNES.



Nacho Bartolomé
Invierno en Isla DK. No contaba con la 'kongelación' tropical...



Samu González
He estrenado mi Wii U dándole al DKC Tropical Freeze.



Laura Gómez
Inyección de color y azúcar con Hora de Aventuras Hey King! para 3DS.

Kirby Triple Deluxe

¡Kirby al ataque!

El juego definitivo de Kirby se estrena el 16 de mayo solo en 3DS.



+info
Kirby tendrá hasta **25 habilidades de copia** diferentes, cinco de ellas creadas exclusivamente para esta entrega. La de escarabajo será quizá la más práctica de todas.

Kirby vuelve más tragón que nunca. Su habilidad para absorber se ha potenciado al máximo, y ya no le hace frente ni la balleta Veleda más potente. Con cada enemigo absorbido, Kirby se apropia de un poder nuevo. De un espadachín copia su espada, de un enemigo explosivo, la bomba, y así hasta 25 habilidades se han incluido en este Triple Deluxe que verá la luz el **16 de mayo con muchas novedades**.

Cambia tu punto de vista

Las más notables son dos. Por un lado, **el avance**, que ya no será exclusivamente lateral, de izquierda a derecha, si no que también habrá que **saltar desde el fondo de la pantalla** al frente para explorar nuevas zonas y al mismo tiempo evitar el impacto de los enemigos, como ese tren 'fantasma' que aparece de repente desde el fondo para pillarnos desprevenidos. Por otro lado, la **habilidad Hipernova** te va a dejar sin habla. Con ella, la boca aspiradora de Kirby se convierte en un huracán imposible de detener, un tsunami: absorberá objetos mucho más grandes y será capaz de engullir en movimiento, lo que le permitirá superar prácticamente cualquier obstáculo. Pero lo más gordo es que Kirby se saldrá del 'corre que te como' para introducir **elementos puzleros y más exploración**. Vale que enseguida te devuelve a las plataformas 'convencionales', pero eso no le quita mérito al planteamiento.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





pág 8 **Héroe del mes**

Este mes el héroe es algo más que un personaje, es el homenaje a toda la saga Lego.



pág 9 **Primer contacto**

El nuevo Mario Golf se acerca a 3DS. ¿Quieres conocer todos los detalles?

pág 13 **Retro City Rampage**

Entrevistamos a Brian Provinciano, creador y 'alma' de Retro City, que se estrena en 3DS.

El mejor comienzo

Marzo ha sido un 'terremoto' para 3DS. Yoshi, Layton y Phoenix Wright son un trío difícil de olvidar, pero enseguida llegarán Kirby, Pocket Football y Mario Golf Tour para la revolución total.





Las animaciones de Kirby destacan en el sobresaliente apartado visual del juego.



La habilidad Hipernova hará que Kirby absorba cualquier cosa. ¡Tiembla, planeta!





El avance de Kirby es lateral y también del fondo al frente de la pantalla. El mismo recorrido que harán algunos enemigos.

SI TE GUSTA KIRBY, TE ENCANTARÁ SU NUEVO JUEGO. TIENE MÁS RITMO, ES MÁS TREPIDANTE Y... MUCHO MÁS ABSORBENTE



De vuelta a la habilidad Hipernova, quizá ya esté de más decir que va a sacar los momentos más espectaculares del juego. Basta zamparse una simple judía de una planta mágica para que Kirby se "transforme". Hipernova significa zamparse a todos los enemigos en pantalla o deshacerse de obstáculos gigantes que bien podían esconder un camino oculto. Pero también supone ver en acción al Kirby más potente, al...

Kirby más brillante

Porque Hipernova y el resto de habilidades de copia descubrirán un trabajo gráfico brutal por parte de los artistas de HAL. Dentro de un apartado visual en la línea del protagonista, lleno de color y simpatía, el estupendo trabajo con las docenas de animaciones de cada habilidad le darán un toque más profundo al juego.

Dos propuestas extras acompañan al modo 'normal' del título. **Combates Kirby** es una batalla multijugador en 2D para cuatro donde equipas a tu Kirby con la habilidad que más te guste y le enfrentas a los Kirby de tus colegas para demostraros cual es la habilidad más cañera. Y en **Redoble de Dedede**, el villano de la saga se ha reconvertido a protagonista de un divertido minijuego musical.

Todavía hay sitio para mucho más. Guiños y sorpresas que sabrán deleitar al fan de toda la vida, y que harán que no nos acordemos del tiempo que ha transcurrido desde el último Kirby.

¡Síguele el ritmo!

Dedede cambia de papel.



En el minijuego Redoble de Dedede, el villano de los juegos de Kirby se convierte en protagonista de un minijuego que nos desafía a saltar al ritmo de la música entre las dos pantallas mientras te haces con un buen montón de monedas. El otro minijuego se llama Combates Kirby y es una batalla total para cuatro jugadores.



Agenda Nintendo

Una nueva 3DS de Yoshi y ¡un caparazón de Mario Kart!, 'bombones' del mes.



3DS Pokémon Link Battle!

Compañía Nintendo Tipo Rompecabezas

Hay que capturar a todos los Pokémon salvajes, y eso solo se consigue alineando como mínimo a tres de la misma especie: desaparecerán y tú acumularás energía con la que atacar al Pokémon salvaje, que aparece en la parte superior de la pantalla, y reducir su PS. Sencillo y adictivo, reúne a los 718 Pokémon descubiertos hasta el momento, incluidos los de X e Y. Además tienen un look renovado, así en plan icono, que conquista.



Consola 3DS XL Yoshi Special Edition

Compañía Nintendo

Yoshi no llega solo, además se trae un nuevo modelo de 3DS XL que supera con creces el nivel máximo de tentación. Tan verdecita y con el genial dino bien grande en la parte frontal. Diríase un genial comienzo para el año de Yoshi, ¿verdad? Y la plataforma ideal para disfrutar de su espectacular aventura, que cuenta con uno de los apartados artísticos más bonitos jamás diseñados en la historia de Nintendo (juego no incluido).



Wii U Promoción Mario Kart 8

Compañía Nintendo

Para celebrar la llegada de Mario Kart 8 a Wii U el 30 de mayo (en formato digital y físico), Nintendo ha lanzado una promoción especial: el 27 de marzo saldrá a la venta para la Consola Virtual de Wii U Super Mario Kart, el juego de SNES con el que nació la saga. Si lo compras, conseguirás un descuento de 7,99 € para comprarte la versión digital de Mario Kart 8. En caso de que prefieras la física, puedes reservar ya una especial con el juego y esta reproducción de un Caparazón Azul. Por último, en las principales cadenas del país te llevarás de regalo 3 cubrellaves si reservas cualquier edición física (especial o normal).

HÉROE DE MODA
Número 36

Héroes de acción

Héroes LEGO

Jedis, magos, piratas, ninjas o policías... ¡construidos con bloques!

Todo empezó en 1918 como un negocio familiar del carpintero Ole Kirk Christiansen, un carpintero danés que fabricaba juguetes de madera en 1918. En 1934 acuñó el nombre LEGO (del danés "leg godt" que significa "juega bien". El primer videojuego de LEGO para Nintendo fue LEGO Racers (N64, 1999) publicado por Electronic Arts.

Los juegos de LEGO subieron de nivel cuando el estudio británico Travellers Tales empezó a desarrollarlos. Con LEGO Star Wars (2005) sentaron nuevas bases: acción, exploración, montones de personajes con diferentes habilidades, juego a dobles y una magnífica representación de los universos que "LEGOlizan".

LEGO crea sus propios héroes. LEGO City Undercover, protagonizado por el poli Chase McCain, es el primer LEGO licenciado por Nintendo (y exclusivo). Y con La LEGO Película ha nacido una saga.

¡HABRÁ SECUELA DE LA LEGO PELÍCULA! PERO TENDREMOS QUE ESPERAR HASTA 2017

El LEGO más vendido ha sido LEGO Star Wars The Complete Saga, con más de 10 millones de copias (y era una recopilación de los dos primeros LEGO Star Wars, ya millonarios en ventas). Los LEGO de Harry Potter, Batman, Marvel y El Señor de los Anillos también han sido superventas.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡El 11 de abril sale a la venta LEGO El Hobbit! El juego está basado en las dos primeras películas: **Un Viaje Inesperado** y **La Desolación de Smaug.** La tercera peli, **Partida y Regreso**, llega a los cines a final de año. Warner aún no ha anunciado un LEGO dedicado a esta entrega, pero esperamos que llegue...

Nuestros juegos favoritos de LEGO



LEGO Star Wars (GC, 2005) EL primer LEGO de Travellers Tales recogía el argumento de la nueva trilogía.



LEGO Harry Potter (Wii, 2010-2011) Los dos "LEGO juegos" del mago ofrecían puzles de piezas algo más complejos.



LEGO Batman 2: DC Super Heroes (Wii U, 2013) Batman inició una revolución LEGO con el primer sandbox.



La LEGO Película: El Videojuego (Wii U, 2014) Emmet ha triunfado en cines... ¡Y en consolas!

El otro HÉROE DEL MES Número 1

Héroes de cine

Spider-Man

El mayor héroe de Marvel nos ha enseñado que un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

Es un icono a nivel global. Su traje fue elegido por la revista Wizard como el mejor disfraz de superhéroe, sus películas han recaudado más de 3000 millones de dólares (hasta 2002 no llegó a los cines, después de varios intentos, incluido un proyecto de James Cameron) y ha protagonizado multitud de series de animación. No está mal para Peter Parker, un chico tímido de Queens con problemas muy humanos, que cambia a irónico superhéroe cuando se pone la máscara, y con el que se identifican millones de lectores.

Spider-Man nació en el número 15 de la revista de cómics Amazing Fantasy (Agosto, 1962). Era el nuevo personaje de la línea de superhéroes iniciada un año antes con Los 4 Fantásticos. Su primera historia, en la que conseguía sus poderes y moría su tío Ben, tenía 11 páginas. Estaba escrita por Stan Lee y dibujada por Steve Ditko, que también fue el creador gráfico del personaje.

ASÍ LE DEFINIÓ SU COLEGA LOBEZNO: "UN HÉROE INCOMPRENDIDO QUE NUNCA SE RINDE"

Sus poderes: superfuerza (levanta 10 toneladas), capacidad de adherirse a las paredes y la combinación de reflejos y agilidad superhumanos con el sentido arácnido que le advierte del peligro. ¡Es casi imposible tocarle! Y dispone de su versátil telaraña.

Sus mejor amigo en el mundo superheroico es Johnny Storm, la Antorcha Humana. Además, en los cómics es miembro de Los Vengadores. Tres novias: Gwen Stacy, Mary Jane Watson y Felicia Hardy. Tres villanos: el Duende Verde, el Dr. Octopus y Veneno.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Vuelve con peli y juego para 3DS y Wii U. **The Amazing Spider-Man 2, El Poder de Electro** se estrena el **17 de abril**, con Spidey enfrentado a Electro, el Rino y el Duende Verde. El juego de Activision también se lanzará por esas fechas.

4 juegos de Spider-Man

1990



The Amazing Spider-Man (Game Boy) El primer Spidey en una Nintendo era de Rare.

2000



Spider-Man (N64) Su primer juego en 3D reflejó a la perfección el universo de los cómics.

2004



Spider-Man 2 (GameCube) La adaptación de la peli fue, en su época, el mejor juego de superhéroes.

2013



LEGO Marvel (Wii U/3DS) Junto al resto de sus colegas de Marvel, se enfrenta a los planes de conquista del Dr. Muerte.

Primer Contacto

Mario Golf World Tour

Antes coger el volante en Mario Kart 8, Mario y compañía tienen otra cita deportiva. El nuevo Mario Golf llega el 2 de mayo a 3DS.



1 Reyes del green

Juega con Mario, Peach, Donkey y demás héroes habituales... o con **tu propio Mii**. Y con un control de máxima precisión gracias a **la pantalla táctil** y **el giroscopio** de 3DS.





2 Golf y fantasía

Los recorridos, ambientados en **los mundos de Mario**, añadirán imaginación, con personajes a modo de obstáculo y **atajos ocultos** que garantizarán marcas únicas.



3 Multijugador

Además de competiciones para jugar en solitario, habrá **multijugador local y online**, partidos en tiempo real con jugadores de todo el mundo. Y podrás crear tus torneos.



4 Mejora tu juego

Y tu personaje, **comprando equipamiento** en la tienda del juego. Habrá trajes temáticos basados en personajes Nintendo que mejorarán tus valores y estadísticas.



4Detalles



El primer Mario Golf salió en 1999 para N64 y sorprendió por su fantástico control. Meses después llegó la versión Game Boy Color, igual de buena... y con elementos de rol y mejora del personaje.



Camelot, el estudio de todos los Mario Golf, es actualmente una "second-party" de Nintendo. Además de títulos deportivos son responsables de la saga de rol Golden Sun.



Antes de su asociación con Nintendo, crearon la saga de rol más mítica de SEGA, Shining Force. Y después fueron responsables de Hot Shots Golf (Everybody's Golf en Europa) para PlayStation, ya un golf muy arcade.



Su otra saga deportiva es Mario Tennis, que también crearon en N64. En 2012 salió la entrega de 3DS Mario Tennis Open.

10 NOMBRES QUE MARCARÁN 2014

Solo estamos en marzo, pero ya podemos adelantaros cuáles serán los nombres -de juegos, de equipos, de desarrolladores- de los que más vais a oír hablar durante este año. Muchos ya os sonarán, ¿verdad?



1 Mario Kart 8

30 mayo • Wii U

Wii U necesita un megafenómeno que ponga el mercado patas arriba. Y Mario Kart es el elegido; por eso su nombre aparece en todas partes, veas lo que veas, vayas donde vayas. Y lo mejor de todo es que está a punto de llegar. Puede que decir que MK8 va a ser uno de los nombres de 2014 resulte una obviedad, pero cobra más sentido cuando se espera tanto de él. Sabrá soportar la presión...

2 Project Cars

Noviembre • Wii U

Sin coches, sin la adrenalina de la velocidad, sin el espectáculo de la competición sobre ruedas, Wii U estaría huérfana. Pero aquí tenemos a Andy Tudor y su equipo de Slightly Mad Studios, más los 35.000 usuarios de su comunidad, para devolvernos la esperanza. Será con el juego de carreras más cuidado, realista, impresionante y vertiginoso que pudiéramos imaginar. Se llama Project Cars y va a ser difícil encontrarle un límite. ¡Arranquen sus motores!



3 Smash Bros

2014 • Wii U/3DS



El último Direct nos ha dejado un nuevo personaje. Y no es cualquiera: Little Mac regresa a los escenarios, y en los vídeos y nuevas imágenes se comprueba lo que imaginábamos, que Sakurai y Bandai Namco progresan adecuadamente para tenerlo listo este año. Cada día nos lo recuerdan a través de Miiverse. Objetos, escenarios, notas con humor y nuevas imágenes que dejan ver cómo avanza el combate más global. Tenía que estar en el podio de los que más darán que hablar, cómo no, incluso podrían haber aparecido por separado: Sakurai, Bandai Namco y Nintendo.



4 Asthree Works

2014-2015 • Fenómeno indie

El equipo gijonés Asthree works son la cara del fenómeno indie español. Junto a nombres como EnjoyUP, Beatifun Games o Akaoni, dan forman a un floreciente panorama gracias a las descargas digitales. Los pequeños estudios son la apuesta más clara de Nintendo. Se acercan a ellos y les ofrecen sus kits de desarrollo como ha ocurrido con el equipo de Asthree Works y su próximo juego Paradise Lost.



5 Skylanders

2014 • Activision

¿Sabías que este pasado mes de febrero Skylanders alcanzó los 2 millones de dólares en ventas en tiendas en todo el mundo? En realidad todos los números que rodean al juego de Activision apabullan. En enero consiguieron entrar en el Top 20 de franquicias de videojuegos más vendidas de todos los tiempos, en febrero se registraron 175 millones de personajes vendidos al por menor y ya podemos deciros que Toys for Bob el equipo de desarrollo que inició la saga, prepara un nuevo juego de Skylanders... para este año.





6 Link en Hyrule Warriors

2014 • Tecmo Koei

Por el momento, el único juego que contará con un Link exclusivamente diseñado para Wii U. Los de Tecmo Koei lo sacarán de su 'zona de confort' de aventura y fantasía para trasladarlo a una batalla sin precedentes. La exhibición de lucha y desenfreno de sagas como Dynasty Warriors y Samurai Warriors llegará a Hyrule mientras Link, armado con su arsenal y vestido como corresponde -de local- nos demuestra que sabe moverse en todo tipo de terrenos. Y nosotros bien que se lo agradecemos.



7 Sonic Boom

2014 • SEGA

Sonic nació en junio de 1991, y desde ese momento se convirtió en un icono para una generación de jugadores. En una carrera vertiginosa, pero muy bien controlada, Sonic ha dado el salto a fenómeno global, con 140 millones de videojuegos vendidos para todas las plataformas, triunfando también en todas aquellas áreas donde ha probado suerte: juguetes, ropa, comics, animación... Este año regresa con una exclusiva en Wii U y 3DS, donde nos enseñará nueva imagen, serie animada y línea de juguetes. Sonic Boom será una precuela de la serie de animación y está siendo desarrollado por Big Red Button y Sanzaru Games, en colaboración con el Sonic Team.

8 Bayonetta 2

2014 • Platinum Games

Un dulce "¿Me habéis echado de menos?" abre el último tráiler en el que Bayonetta se exhibe. Una demostración de fuerza, físico, coordinación y agresividad que nos prepara para un título extraordinario, capaz de ofrecer algo completamente distinto a lo visto hasta ahora. Mucha atención a esta bruja llena de magia, es algo más que un personaje al que "cosplayear": puede ser una revolución en Wii U. Y tendréis que haceros con la consola para disfrutarlo.

9 Kirby

16 mayo • Nintendo

El 2013 no fue su año, y tampoco es que se prodigara en 2012. Lo último de Kirby lo paladeamos por partida doble en 2011, con Kirby's Epic Yarn para Wii y Kirby's Adventure en 3DS. Pero eso se ha acabado. El 16 de mayo se estrena en 3DS con el juego más potente que ha protagonizado. Rápido, ágil, implacable, se mueve como un ninja entre los diferentes planos, y viene con más hambre que nunca . ¿Le veremos también en Wii U?



10 Soraya Saga

2014 • X de Monolith

Co-creador de Xenogears y Xenosaga, su currículum incluye colaboraciones en Final Fantasy, Romancing SaGa y Soma Bringer. Este diseñadora freelance de videojuegos, que además es la señora de Tetsuya Takahashi, director de Xenoblade Chronicles, se haya implicada en la nueva apuesta de Monolith para Wii U. Esa de la que acabamos de ver un monstruoso tráiler con un combate de cuatro jugadores contra un gran enemigo, y que aun sigue sin nombre definitivo.

Se habla de...

Skylanders

Nuevos personajes, anuncio de éxito de ventas y rumores de nueva entrega.



Las Spring Edition se estrenan con Springtime Trigger Happy, Fryno y Punk Shock, y el envoltorio de huevo de Pascua.

Cada año, los habitantes de Skyland se reúnen para celebrar la Caza Anual del Huevo de Dragón. Es un evento que coincide con la llegada de la Primavera, y que trae color y alegría. Eso, y tres personajes 'Spring Edition' que os presentamos: Fryno, Punk Shock y Springtime Trigger Happy. Los tres se venderán en un pack con forma de huevo (de Pascua), y aunque todos molan, nuestro favorito es desde ya Springtime, una versión en plan colores pastel del Trigger Happy de Spyro's Adventure, y que ya va por la quinta edición. Estos lanzamientos forman parte de la estrategia adoptada por Activision para distribuir sus nuevas figuras: escalonar su lanzamiento coincidiendo con fechas o eventos de interés (primavera, Acción de gracias...). Además, algunas de ellas serán reversiones de personajes ya existentes a los que dotarán de nuevo vestuario y mejoras en sus habilidades.

El otro punto caliente de Skylanders son sus números. Acaban de publicarse los últimos y apabullantes datos sobre la serie: en febrero de este año se registraron 175 millones de personajes vendidos al por menor y se superaron los 2.000 millones de dólares en ventas. ¿Qué viene después?

Activision ya ha hecho público que será Toys for Bob quien se encargue del nuevo juego, que posiblemente estaría listo a finales de año. Según Eric Hirshberg, CEO de la compañía, en esta nueva entrega será clave la innovación, que aporte algo que haga que jugadores y niños se emocionen. ¿Qué sorpresas nos deparan?

Esta es la figura de Springtime Trigger Happy tal como la encontrarás en la tienda. Su objetivo es acabar en la cesta de algún niño con suerte... ¡y no en la de algún dragón!

EL NUEVO SPRINGTIME TRIGGER HAPPY LUCE COMPLEMENTOS Y COLORES PASTEL. PERO EN EL CUERPO A CUERPO NO ES NADA 'BLANDENGUE'. MANEJA COMO NUNCA SUS PISTOLAS DORADAS

4 Detalles

El primer Skylanders: Spyro's Adventure llegó a España el 14 de octubre de 2011 en Wii y 3DS. La idea de que los juguetes cobraran vida (virtual) a través de un especialísimo Portal de Poder, cuajó, y de qué manera, entre el público, que aprendió a usar también terminología 'propia' como Starter Pack.



El reparto de equipos y versiones es todo un lío en la saga. Spyro lleva la firma de Toys for Bob en Wii, pero Vicarious Visions se encargó de 3DS; Giants es un desarrollo de Toys for Bob para Wii, Vicarious Visions para Wii U y n-space para 3DS; y Swap Force es de Vicarious Visions en Wii U, Beenox en Wii y n-Space en la portátil.



Uno de los datos más buscados es ¿cuántas figuras de Skylanders existen? Pues desvelado queda. Hay 32 figuras de Sypro's Adventure, 46 de Giants y 43 de Swap Force. La suma da 121 en total.



El compositor de bandas sonoras como Piratas del Caribe 4, Origen, Sherlock Holmes, Man of Steel o Rush... firmó la b.s.o. del primer Skylanders. Se llama Hans Zimmer. Escucha su trabajo en www. hans-zimmer.com

Entrevista con...
Brian Provinciano

El creador de Retro City Rampage nos habla sobre el desarrollo de la versión 3DS.



Bio.

Brian Provinciano (Canadá) es el padre del estudio **VBlank**. Su proyecto inicial, crear un juego como Grand Theft Auto pero con la potencia de una NES, al que iba a llamar **Grandtheftendo**, acabó convertido en Retro City Rampage y vio la luz en tiendas digitales entre 2012 y 2013. Provinciano fue programador, grafista, diseñador, productor... Su currículum incluye juegos para Backbone Ent., Jet Black Games y Propaganda Games.

¿Y qué pasó en Wii Ware?



La versión Wii Ware de Retro City se lanzó hace un año y obtuvo notas muy dispares: "las puntuaciones bajas las atribuyo a jugadores escépticos ante juegos con muchas referencias, o a aquellos que dan opiniones negativas incluso antes de probarlos"–dice Provinciano. Aun así, el juego "no funcionó nada bien. La versión de Wii Ware no fue rentable, de hecho dejó pérdidas. En otras unidades vendió cerca de 250.000 unidades. Esto explica también por qué no hago una versión para Wii U".



¿Cuáles son las nuevas características de la versión de 3DS?
¡Hay más novedades de las que puedo enumerar aquí! He dedicado muchos meses de trabajo a ello: cada misión ha sido revisada y mejorada, desafíos arcade, minijuegos... Suma la posibilidad de apropiarte de camiones con armas, un mapa que facilita la navegación, retoques en la IA de la policía y el motor de 'los más buscados', efectos visuales...

¿De qué aspecto está más orgulloso?
Lo que más me hace sonreír es ver que los jugadores están hablando de él y compartiéndolo en Miiverse. A veces son cosas dirigidas a una audiencia muy concreta, pero cuando alguien lo entiende resulta muy guay.

Retro City DX ha sido bien acogido tras su lanzamiento americano, ¿tienes más planes con el juego?
La versión de 3DS ha sido un éxito de crítica y de audiencia. Gracias a Miiverse, he tenido la mejor visión posible del punto de vista de los jugadores. Definitivamente me gustaría hacer más juegos para la eShop. Tengo también un montón de ideas para secuelas, spin-offs y más juegos de mundo abierto. No tengo planes de una secuela directa en este momento, pero apunta un nuevo juego de mundo abierto para el futuro.

¿Cuál ha sido el punto más desafiante del desarrollo?
La parte más desafiante fue lanzar el juego original en PC y otras plataformas como WiiWare. Era como estar haciendo juegos malabares: me ocupaba del desarrollo, las conversiones, la producción, la parte financiera, el marketing y la prensa -era demasiado. Acabé enfermo tras este gran esfuerzo y me tomé un largo tiempo para recuperarme psicológicamente. Para la versión 3DS me he encargado de hallar el equilibrio entre mi salud y el juego, y con menos plataformas por las que preocuparme, he sido capaz de centrarme en hacer la mejor versión posible... con el menor estrés.

El juego es un tributo a la NES, pero tú eres muy joven para haber jugado mucho con la consola, ¿no?
En realidad no soy tan joven, es que tengo un aspecto muy juvenil. Jugué con la NES a finales de los 80 - era el juguete más guay y todo el mundo en el colegio quería una. Mis padres no querían comprarme una, pensaban que no iba a terminar mis tareas escolares. Así que alquilaba una en una tienda de videojuegos. Lo hice tantas veces que nos habría compensado comprarla.

El año pasado visitó España para participar en iDÉAME. ¿Qué le pareció?
Fue una semana increíble. Me encantaría volver. Me hace sentir importante que aquellos estudiantes vengan a mi años después para decirme cómo les ayudé.

¿Distribución digital o física?
Tener una copia física de un juego es muy guay. Sin embargo, la distribución digital ofrece muchos más beneficios: el tiempo entre desarrollo y lanzamiento es menor, los márgenes son más altos, puedes actualizar el juego más fácilmente y que todos puedan tener la última versión cuando se lo descarguen...

> "QUERÍA ASEGURARME DE TENER LA MEJOR VERSIÓN POSIBLE EN 3DS. ASÍ QUE REPROGRAMÉ BUENA PARTE DEL CÓDIGO"

¿Qué hay sobre una versión Wii U?
Ya hay una versión para Wii que puede ser comprada y usada en Wii U en el modo Wii. Wii U es una plataforma completamente diferente a Wii. No podemos coger un juego de Wii y convertirlo a Wii U con solo pulsar un botón mágico. Soy una sola persona y el día tiene 24 horas. El tiempo que invierta en la versión Wii U no lo dedico a crear contenido adicional para RCR, o a un nuevo juego, cosa que para mi es más excitante.

Primer Contacto

X de Monolith

El próximo gran juego de rol japonés llevará a Wii U hasta nuevos límites técnicos y jugables.

Es el sucesor de Xenoblade, aunque aún no se ha confirmado si solo en estilo de juego o también en argumento. Un juego de rol en tiempo real que se desarrollará en un inmenso escenario abierto que, además de a pie, podremos explorar en poderosos Mechas de combate. Nintendo ya ha mostrado la mecánica de sus batallas, y la expectación ha subido todavía más.

En manos de los mejores

Monolith Software está volcando todos sus recursos para crear un juego que aproveche todo el potencial técnico de Wii U y, si todo va bien y a falta de una fecha de lanzamiento definitiva, lo veremos este mismo año. *X* será rol en tiempo real en el que nuestra habilidad en combate será tan importante como mejorar con acierto al equipo de personajes. El inmenso mundo a explorar estará vivo, con ciudades en las que comerciar y aceptar misiones, y distintos hábitats naturales en los que veremos pasar el ciclo de día y noche. Los Mechas serán nuestro medio de transporte principal. Los habrá de distintos tipos y tamaños, cada uno con varias armas, aunque aún no sabemos si podremos mejorarlos. Al menos algunos modelos tendrán la capacidad de transformarse en vehículos como todoterrenos o motos futuristas. Y todo, en un universo que hereda la estética de fantasía de Xenoblade. ¿Entiendes ahora porque es tan esperado como Mario Kart 8 o Super Smash Bros.?

2 Armas y poderes

Este menú también te sonará de Xenoblade: nos permitirá **cambiar de arma en tiempo real** (espadas y armas de fuego) y utilizar poderes diversos, desde defensa o curación a poderosos **ataques especiales**.









1 Cuatro héroes

En Xenoblade manejábamos equipos de tres héroes. En X serán **cuatro**, tres de ellos **controlados por la CPU**. Hay rumores que hablan de modo multijugador online, pero de momento no se ha confirmado de forma oficial.

3 Mechas

La gran novedad: podremos subirnos o bajarnos de ellos cuando queramos (incluso en medio del combate), cada uno tendrá **sus propias armas**, algunos podrán **volar** y se transformarán en **diferentes vehículos**.

4 Inmenso mundo

El escenario del juego será abierto, con grandes **zonas naturales** con muchos ambientes distintos (praderas, desiertos...) y **ciudades** en las que aceptar misiones. Aún no se sabe si habrá un solo gran escenario o visitaremos varios mundos.

5 Monstruos

Este que veis es de los pequeñitos, porque los habrá **descomunales** (de decenas de metro de alto) y de todas clases: tipo **dinosaurio**, con aspecto **aliénigena**, **robots**... ¿significará eso que los malos volverán a ser los Mekonis?

4Detalles



Monolith Software nació en 1997 como un estudio de Namco afincado en Tokio y formado por ex-trabajadores de Square. En 2007 pasó a ser de Nintendo. Desde entonces ha creado títulos como Xenoblade Chronicles, Project X Zone y Disaster.



Testuya Takahashi es el máximo responsable de X. Este genio nipón, marcado por su afición a la ciencia-ficción e influido por autores como Arthur C. Clarke o James P. Hogan, trabajó en títulos míticos de Square como Final Fantasy VI y Chrono Trigger.



Xenoblade para Wii, también obra de Takahashi, está considerado uno de los tres o cuatro mejores RPG nipones de la pasada generación, con medias superiores a 90 en páginas como Gamerankings.



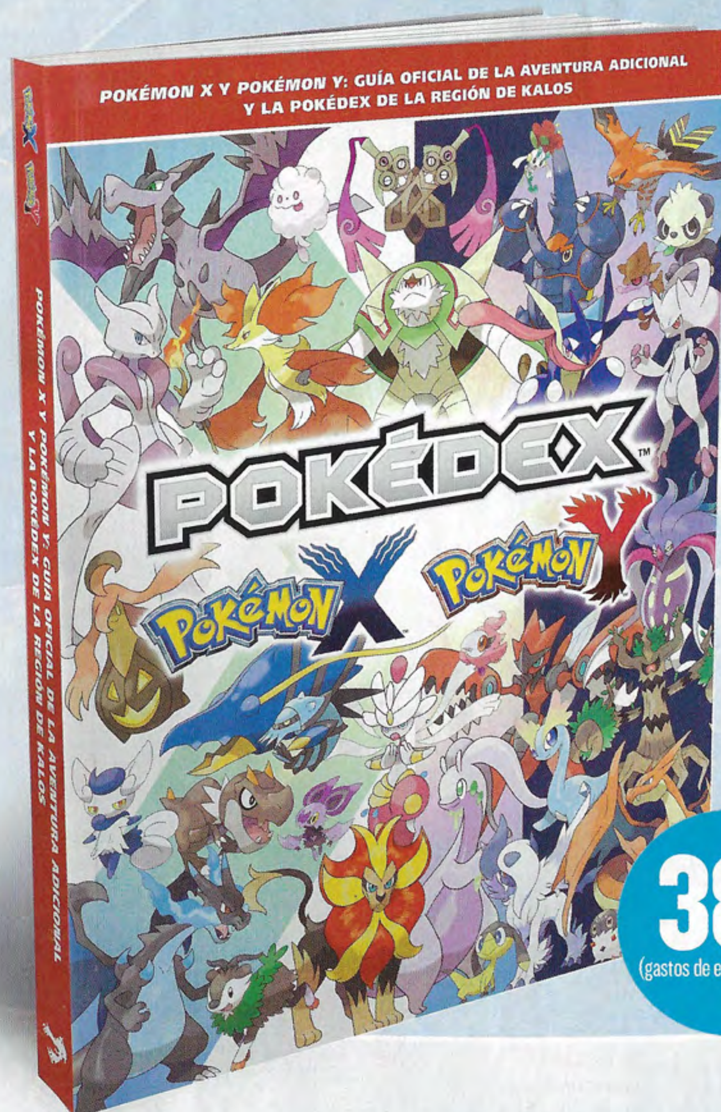
Monolith tiene desde 2011 un segundo estudio en Kyoto, que ha ayudado a los estudios internos de Nintendo en juegos como Zelda Skyward Sword y Zelda A Link Between Worlds.

Suscríbete a

¡Elige tu oferta!

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®



12 números + Guía Oficial Pokédex

- Con los **datos de más de 450 Pokémon** de las Pokédex de Kalos Centro, Kalos Costa y Kalos Montaña.
- **Información crucial** acerca de los movimientos, habilidades, características, evoluciones y ubicaciones de cada Pokémon.
- **Pistas y consejos** adicionales para tu aventura tras pasar por el Hall de la Fama.
- **Información detallada** sobre los Huevos Pokémon, el Pokéradar y cómo dar con todos los Pokémon de la región de Kalos.
- **Listas** de todas las MT, MO, objetos, bayas y Megapiedras, que incluyen dónde pueden encontrarse.
- Una **guía** para hallar Pokémon especiales (con un índice de ubicaciones). PVP oficial: 19,90 €

38€
(gastos de envío incluidos)

Suscribirse a Revista Oficial Nintendo solo tiene ventajas



Mejor precio garantizado



Entrega a domicilio



Entrega garantizada

OZIO
El club del suscriptor de Axel Springer

Promociones exclusivas

12 números + Play Set de Cars Disney Infinity

El Pack del Play Set de Cars te permitirá jugar como **Rayo McQueen y Holley Shiftwell** y recorrer **Radiador Springs** donde se están preparando para el mayor evento internacional de carreras. Personaliza la ciudad a tu gusto, explora los alrededores, remolca todo tipo de vehículos, perfecciona tus acrobacias y, ¡gana la carrera! En el **modo Toy Box**, Rayo McQueen, Holley, Mate, y Francesco pueden interactuar con todos los personajes de Disney Infinity. Valorada en 24,90 €



© Disney. © Disney/Pixar.

Disney INFINITY
TU JUEGO. TU MUNDO. TUS REGLAS



12 números + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.75 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

MARIOKART 8

A fondo

KARTS VS. MOTOS
Pros y contra de la elección más importante de cualquier piloto.

ANTIGRAVEDAD
La nueva característica de los circuitos, ¡correrás cabeza abajo!

¡LA META ES TU Wii U!
A la venta el 30 de mayo, en versión física y digital

'Hurakart' Mario

La respiraciones se paralizan, las pulsaciones se aceleran. Se acerca un nuevo Mario Kart que va a romper la última frontera: la ley de la gravedad.



¡NUEVOS PILOTOS! LOS KOOPALING Y LOS BEBÉS MARIO SE UNEN A LA CARRERA



¡MEJORA TU MOTO O KART CON NUEVAS PIEZAS! VELOCIDAD, ACELERACIÓN, GIRO...



MULTIJUGADOR PARA 4 LOCAL Y PARA 12 ONLINE. ¡CREA TUS PROPIOS TORNEOS!



Tras el poderoso Donkey Kong Country Tropical Freeze, el segundo gran impacto para Wii U en 2014 está a punto de llegar. Y, con todo el respeto que nos merece la impresionante aventura del mono, Mario Kart 8 juega en otro nivel: el de **los grandes acontecimientos jugables** que marcan una generación, uno de esos títulos de los que se espera diversión infinita a nivel global, porque al fin y al cabo vamos a jugar online con corredores de todo el mundo. La excitación ha ido subiendo con cada imagen y cada tráiler, y la impresión de que esto no va a ser una continuación más crece día a día: lo mejor de los últimos Mario Kart se va a unir con un diseño de circuitos increíble que rompe la última frontera: la ley de la gravedad.

Explotando Wii U

Para el estudio **Nintendo EAD 1**, responsables de las últimas entregas de la saga (Mario Kart Wii y Mario Kart 7), la llegada de Wii U ha supuesto una liberación. Un hardware que les permite hacer realidad sus ideas a **1080p y 60 frames por segundo** (se está trabajando para mantener esta velocidad en la imagen incluso en las carreras para dos jugadores a pantalla partida), y **mejorar todas las físicas**. Pero eso no significa que renuncien a lo que ha hecho grande a cada entrega de Mario Kart: vehículos de control arcade ultrapreciso que usan el derrape para acumular turbo, los **power-ups clásicos** que desequilibran las carreras, pilotos de diferentes pesos con las consiguientes ventajas (los más pesados aceleran y giran más lento, pero alcanzan mayor velocidad punta y llevan las de ganar en las colisiones)... A esto hay que añadir las novedades de las entregas de Wii y 3DS: zonas con planeador y bajo el agua, motos y karts, monedas que sirven para aumentar



nuestra velocidad punta... Y, atención, la posibilidad de **configurar nuestro kart con diferentes piezas**. Esta característica debutó en MK7 y, aunque parecía que no iba a estar en Wii U, ha sido confirmada en la página oficial de Nintendo América, si bien no sabemos como estará implementada.

Y, a pesar de tantas sensaciones clásicas, bastan unos minutos para comprobar que **este Mario Kart es distinto**. Justo el tiempo que tarda nuestro vehículo en pasar de correr por el suelo a hacerlo por el techo o las paredes, eso si no es directamente el propio circuito el que se retuerce para ponernos cabeza abajo. Mario Kart 8 hará por los juegos de carreras lo mismo que Mario Galaxy hizo por los plataformas, los liberará de la fuerza de la gravedad, y por ello **las estrellas serán los circuitos**.



Dime dónde corres...

De momento se ha revelado el nombre de cinco trazados: el **Circuito de Mario** será el más clásico, pero ya incluirá inclinaciones imposibles del asfato; la **Mansión Retorcida** hará honor a su nombre, una casa encantada con pasillos en espiral y paredes y techos por los que correr; **Puerto Toad** será una ciudad de cuestas vertiginosas; **Roca Picuda** tendrá zonas de selva y un templo y, claro, rocas dispuestas a aplastarnos; y el **Barranco Goloso** estará hecho de dulces, sí, pero sus abismos te pondrán los pelos de punta. Sin embargo, los que nos tienen más impresionados son los que aún no tienen nombre, como un aeropuerto en el que esquivarás aviones o un trazado aéreo en el que correremos por **el interior de una nube de tormenta** esquivando rayos. **¿El mejor diseño de trazados** de la historia de las carreras? Las sorpresas nos esperarán tras cada giro y en un instante estaremos bajando por una pared vertical usando la antigravedad, y al siguiente caeremos al abismo para desplegar nuestro ala delta y continuar volando. Pura adrenalina.

Con la llegada de la antigravedad, además, hay una pequeña adición a la

Los hijos de Bowser se lanzan a la carrera

Son la incorporación estelar a la parrilla. Los Koopalings nacieron en Super Mario Bros. 3 (NES, 1990) y llevan desde entonces poniendo en aprietos a Mario y sus amigos. Pero, ¿los conoces a todos? Estos son sus nombres y características. Eso sí, nos da pena que falte el octavo hermano, el más pequeño, Bowser Jr.

1 Lemmy
Segundo en edad y muy bromista. Su hobby es coleccionar balones y arrojárselos a Mario.

2 Iggy
Hiperactivo, siempre intenta demostrar que es más listo que Ludwing... y sale escaldado.

3 Roy
Un "cachas" con poco cerebro. Usa gafas de Sol porque suele habitar en niveles desérticos.

4 Ludwing
El hermano mayor y el más inteligente de todos, aficionado a componer y escuchar música clásica, como su nombre indica.

5 Larry
El más peque (si no contamos a Bowser Jr.), tiene buen carácter y es aficionado a las plantas.

6 Morton
El más grande en tamaño. Su marca de la cara se la hizo golpeándose con una estrella.

7 Wendy
La única niña es una malcriada, con mucho mal genio y muy materialista y envidiosa.

MARIO KART 8 SERÁ UN SALTO ALUCINANTE PARA LA SAGA. ES EL JUEGO QUE NINTENDO EAD 1 SIEMPRE HA QUERIDO HACER.

Antigravedad, carreras en una nueva dimensión.

Esta gran novedad potencia el juego como no te puedes imaginar: en determinados tramos, se activan automáticamente las ruedas antigravedad y comenzamos a correr por paredes o techos. Y eso trae emociones y mecánicas nuevas.





¡Elige deprisa! ¿Paredes o techo? Se multiplicarán las bifurcaciones, atajos y caminos alternativos, lo que añade estrategia.



Ritmo brutal, Montaña Rusa Uno detrás de otro se sucederán tramos antigravedad con ot de vuelo o submarin Emociones muy fuer





mecánica de las carreras: en estos tramos, **golpear a un rival** será recompensado con turbo. Y ahora los karts podrán dar **giros a dos ruedas** más cerrados, mejorando su maniobrabilidad y demostrando que las físicas van a ser más complejas (y retadoras).

Todos jugamos juntos

A falta de descubrir el número definitivo de circuitos y modos, sabemos que la experiencia va a ser **más social que nunca**. Las partidas para hasta 4 jugadores a pantalla partida son un clásico imprescindible, y el **multijugador online será para 12**, como en Mario Kart Wii. Pero Nintendo quiere que no solo corramos con gente de todo el mundo: quiere **una comunidad de jugadores** que comparta vídeos de sus partidas, y para ello creará el canal **Mario Kart TV**. Sus características son otros de los secretos que se guardan como oro en paño, y que solo se desvelarán en toda su magnitud **el 30 de mayo**, cuando millones de jugadores nos lancemos, juntos, a la carrera.

Karts Vs. Motos

Si jugaste a Mario Kart Wii, ya viviste esta dicotomía: las motos son más maniobrables (e inestables), su velocidad punta es mayor y su turbo es doble. Los karts son más robustos en las colisiones y con turbo triple. Y ten en cuenta que también influirá la elección de piloto... y cómo personalicemos el vehículo, que podremos mejorar con piezas.



¡Más potentes! Elige kart si...
eres novato, por su estabilidad y resistencia. Y también cuando seas muy experto y te conozcas bien los circuitos (y puedas evitar obstáculos con los ojos cerrados): su triple turbo será la baza para batir récords.

¡Más ágiles! Elige moto si...
eres un jugador de nivel medio o alto y más habilidoso que estratega. Tus reflejos para esquivar obstáculos y choques serán clave para sacar provecho de la aceleración y el ágil manejo de las motos.



¡Impacto! Karts de choque
En los tramos antigravedad, al golpear a un rival, ganaremos turbo. ¡Sí amigos, está pensado para que ataquemos!



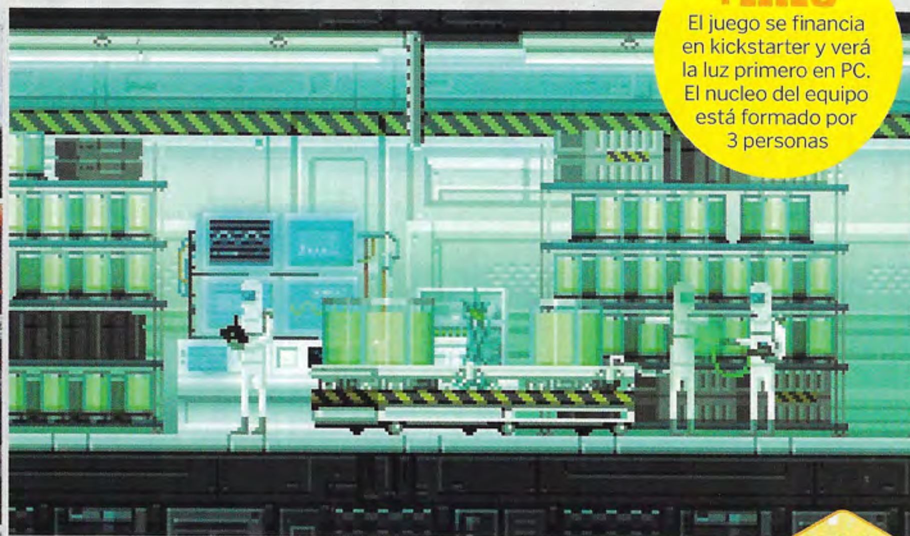
Espectáculo: Vistas de vértigo
En los circuitos abiertos disfrutaremos de vistas alucinantes boca abajo o inclinados. Los gráficos dejan sin habla.

LO MEJOR QUE LLEGA A LA TIENDA VIRTUAL

17 futuros éxitos para eShop

Avanzamos 17 grandes juegos que llegarán próximamente a la eShop de Wii U y 3DS. Tanto proyectos indies como juegos diseñados por grandes compañías que se distribuirán exclusivamente en la tienda virtual. Estad atentos: por aquí pasan las apuestas para el futuro y la verdad es que pinta bien.





+info
El juego se financia en kickstarter y verá la luz primero en PC. El nucleo del equipo está formado por 3 personas



ASTHREE WORKS • SIGILO+PLATAFORMAS • VERANO 2015

Paradise Lost

Aventuras 'made in Spain'

Desde Gijón, el equipo de Asthree Works anda metido en una aventura nada convencional. No tanto por la mecánica, que promete sigilo, plataformas, puzles y retos, sino más bien por su protagonista: una planta alienígena. Y para rizar el rizo lo han barnizado con un aspecto 'píxel-art' que recuerda a aventuras míticas como Another World.

Un guión inesperado

Nuestra planta alienígena ha escapado del centro de bio-ingeniería donde la organización G.E.R. la mantenía prisionera tras localizarla en el desierto donde había aterrizado. En realidad en este centro se están llevando a cabo experimentos secretos que deben ser revelados. Así que de la ¿mano? de la planta vamos a explorar el enorme complejo abordando diferentes situaciones en las que tan pronto habrá que trepar por algunas superficies, como usar técnicas de ocultación, saltar de plataforma a plataforma o tirar de señuelos o bombas orgánicas cuando la cosa se ponga complicada. Aunque antes haya que encontrar unos cuantos objetos especiales, bien escondidos a lo largo del complejo, y desbloquear diferentes salas. Paradise Lost cuenta también con incisivos diálogos, y con escenas que propiciarán giros inesperados en el guión y cuyo objetivo es llevar un poco más allá el universo del juego.

Por si fuera poco, la experiencia se completará enfrentándonos a los jefes de G.E.R. en batallas finales que no dejarán títere con cabeza. O sea, que también habrá sobredosis de acción, quizá lo único que habíamos echado en falta en el planteamiento del juego. Lo único malo es todo lo que aun queda para disfrutar esta maravilla en Wii U. El equipo lo anuncia para verano de 2015.

UNA PLANTA ALIENÍGENA ES LA PROTAGONISTA DE ESTA MEZCLA DE SIGILO, PLATAFORMAS Y PUZLES





+info
La colaboración de Nintendo ha sido magnífica. Su apoyo ha sido "sólido y eficaz", según Rain Games





RAIN GAMES • PUZLE+EXPLORACIÓN • MARZO-ABRIL

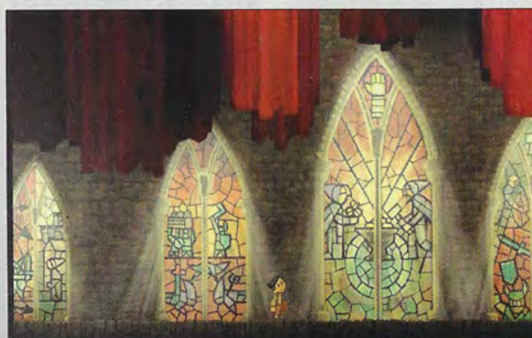
Teslagrad



Una aventura para iluminados



LA FORMA DE CONTAR LA HISTORIA HACE QUE ESTE JUEGO NO SE PAREZCA A NINGÚN OTRO



Cuando preguntas a Rain Games sobre el argumento de Teslagrad, todo se envuelve en cierto halo de misterio. Ocurre que en el juego no hay una sola palabra de texto, ni voces, todo está contado de forma visual y deja que el jugador encuentre la historia en elementos del escenario... y a través de unos pergaminos secretos que van completando los huecos que te faltan. Aunque eso podemos desvelarlo ahora... sutilmente.

Elektropia es deliciosa

Teslagrad es la capital de Elektropia, en el continente de Chroma, y su aspecto recuerda a la antigua Rusia. A sus ciudadanos, que conocían los secretos de la electricidad y el magnetismo, se les conocía como Teslamantes. De hecho, el protagonista es el último de ellos, un niño que busca a su padre, huido después de que su rey quisiera acabar con todos ellos.

Esto se transforma en un puzle de plataformas con exploración en tu Wii U. Su desarrollo se divide en dos capas. Una es la del presente, lo que va pasando en el juego, la parte que vas experimentando con su mezcla de saltos y puzles. La otra capa es el pasado, lo que se refleja en los pergaminos, estatuas, ventanas decoradas y escenas en las que no aciertas a saber qué está pasando. Esta parte del juego está ahí para el que sepa buscar...

Elektropia es deliciosa. La puesta en escena es uno de los puntos más cuidados del juego. Tres miembros del equipo (de un total de 12) se han dedicado en exclusiva a la parte artística, donde se han realizado más de 4000 dibujos para dar forma al diseño cada personaje, y se nota el amor y la buena mano en la animación clásica. Es esta forma de contar la historia, su guión y su look, lo que hace que el juego no se parezca a ningún otro.

UBISOFT • PLATAFORMAS • 1 MAYO

Child of Light



En esta recreación de los clásicos cuentos de hadas no faltarán los combates por turnos ni los reinos místicos. Ayudaremos a la prota, una niña robada llamada Aurora, a regresar a casa, y nos traeremos también al sol, la luna y las estrellas, presas de la Reina de la Noche. El juego es una belleza, diseñado con el poderoso motor UbiArt Framework.









ZOINK • AVENTURA+PLATAF. • PRIMAVERA

Stick it to the Man!



Pégate al tentáculo

Una caja cae accidentalmente desde un avión del gobierno... justo en la cabeza de un pacífico ciudadano: Ray. Tras el shock, Ray se despierta con 'algo raro' en la cabeza. ¡Un tentáculo rosa sale de su cerebro! Dios mío, Ray tiene otra cara y habilidades tan raras como convertir en pegatinas todo lo que toque y leer el pensamiento de otros seres...

Esto sí que no te lo esperas

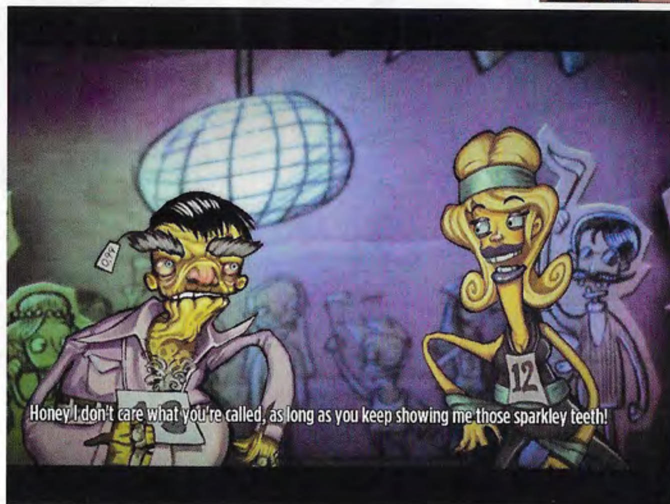
Así empieza una aventura 2D en la que los toques plataformeros se entrelazan con divertidos puzles. A decir verdad todo es divertido en este esquema, hay frescura y humor por todas partes de este universo hecho de papel en el que el GamePad cobra especial protagonismo: si lo levantas, entras en el modo leer mentes; lo mueves por el escenario y al encontrar un cerebro escuchas sus pensamientos a través del altavoz; y sus diálogos son para partirse de risa.

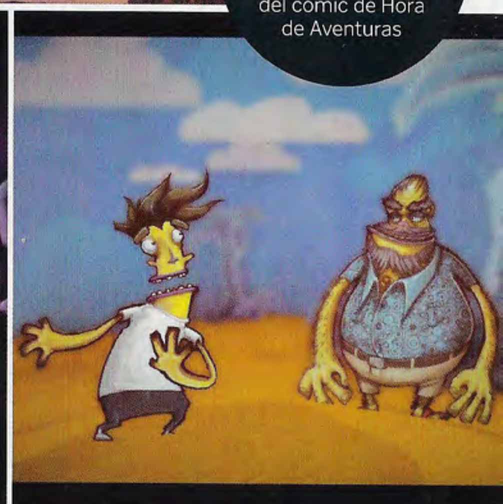


EL TENTÁCULO PERMITE INTERACTUAR CON EL ESCENARIO Y RESOLVER LOS DIFERENTES PUZLES



+info
Los chispeantes diálogos del juego son obra de Ryan North, creador del cómic de Hora de Aventuras





BEAUTIFUN • AVENT. • PRIMAVERA

Nihilumbra

Born debe aprender a utilizar una paleta de cinco colores para evitar ser engullido por La Nada. Con los colores modificas el entorno para utilizar diferentes habilidades (la paleta azul crea hielo). Hay un total de 5 mundos, y para la versión de Wii U, el equipo de Beautifun ha introducido multijugador asimétrico para dos, con gran protagonismo del GamePad, así como controles mejorados sobre la versión PC.

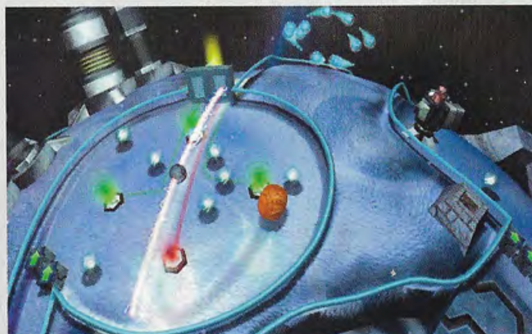








ARMILLO TIENE ESTILO Y CARISMA. PUEDE SER UNO DE LOS HÉROES MÁS BUSCADOS EN 2014



FUZZY WUZZY GAMES • PLATAFORMAS+PUZLE • 24 MARZO (USA)



Armillo

¿Mejor que Sonic y Monkey Ball?

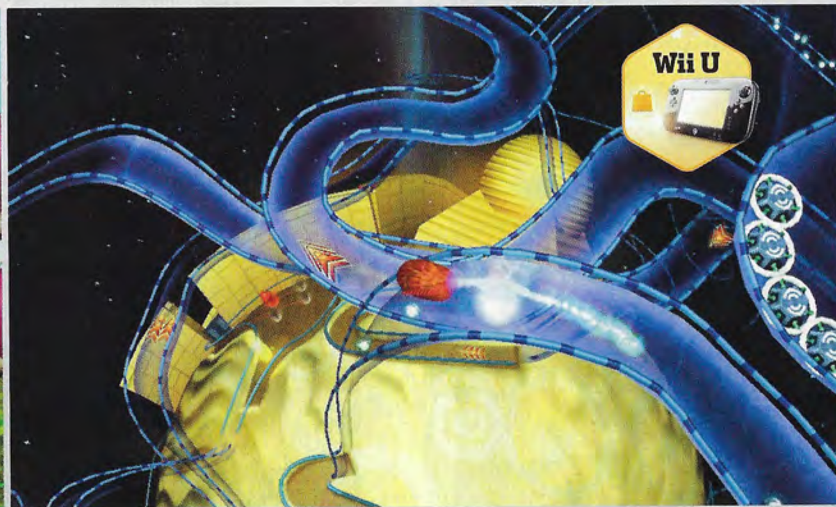
Lo mejor para definir Armillo es usar las palabras de su director: una mezcla de Sonic, Mario Galaxy, Marble Madness y Monkey Ball. Efectivamente, en la demo que hemos probado hay un poco de cada juego en el cuerpecillo de este Armadillo atípico que viaja de planeta en planeta.

Dimensiones paralelas

Armillo se desarrolla en un mundo 3D conectado por una especie de raíles donde hay que moverse con velocidad, precisión y contundencia para eliminar los obstáculos que salen al paso. La jugabilidad puede saltar entonces a escenarios 2D con plataformas que rotan para aparecer convertidos casi en una bola de pinball. Estos mundos 2D se encuentran ocultos a través de los escenarios 3D y uno de los objetivos del juego es dar con ellos y desbloquearlos todos. El juego está salpicado de puzles que solo se pueden resolver cuando las dos dimensiones están abiertas. Además, en cada mundo hay un jefe final al que hay que perseguir y derrotar. A todo esto menos mal que los poderes de Armillo se pueden potenciar recogiendo una serie de orbes, porque los darkbots no se lo van a poner fácil. Ellos son los responsables de que la galaxia donde vive Armillo ande tan revuelta. Lo que todavía no sabemos es por qué están aquí y han decidido invadir estos planetas. A su tiempo, Armillo dará con el origen del problema, pero mientras está claro que nos va a mantener entretenidos con la mezcla más poderosa de lo mejor de nuestros héroes favoritos.

+info
Tras 3 años Fuzzy Wuzzy ha creado un juego 'estilo Sega' mejor que los que hace Sega



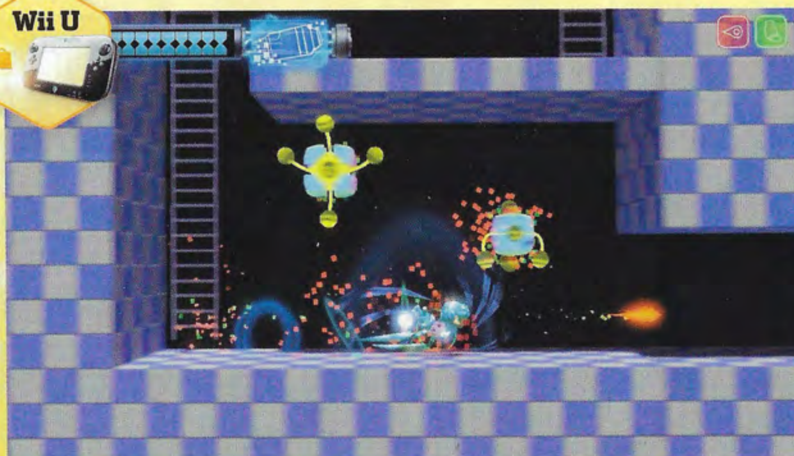


COMCEPT • PLAT. • SIN FECHA



Mighty nº9

Un Megaman evolucionado, nacido de la mano que lo creó en Capcom, Keiji Inafune, resume lo que va a ser Mighty nº 9. Una aventura plataformera llena de acción 2D en la que cada nivel tendrá su personalidad, enemigos y jefe propio, al que no llegaremos si no demostramos habilidad en los saltos. Atención a la amplia colección de ataques de Mighty, porque será de lo más espectacular del juego.











+info
Recuerda a Ghosts 'n Goblins solo que cambiando espada por pala. Pero también a Mario o a DKC



YACHT CLUB GAMES • ARCADE • PRIMAVERA

Shovel Knight





Siente el poder 8-bit

Salta a la vista. Shovel Knight tiene mucho de retro. Es una aventura de acción en la que arte, diseño y melodías regresan desde los 8 bits. Pero no todo es 'viejuno' en Shovel Knight. Alucinaremos con las animaciones del héroe y los caballeros rivales, trabajadas con todo detalle, y también con el diseño de niveles o las diferentes capas de profundidad de los escenarios. Y ahora sí, presentamos a Shovel Knight, un pequeño caballero con un enorme reto.

La pala es el arma

Junto a él habrá que saltar, luchar, iexcavar a la búsqueda de tesoros! y coleccionar reliquias para mejorar habilidades. Su mecánica busca convencer a los recién llegados sin dejar atrás a los más expertos. Las plataformas son ajustadísimas y los jefes una locura, pero derrocha humor, belleza y una música de una epicidad única. Además, controlar la ShovelBlade, el arma de Shovel, es una experiencia con permanente sorpresa.

SHOVEL ES HONESTO Y SERVICIAL, Y SIGUE EL CÓDIGO A RAJATABLA: ACUCHILLA SIN PIEDAD Y CAVA SIN DESCANSO

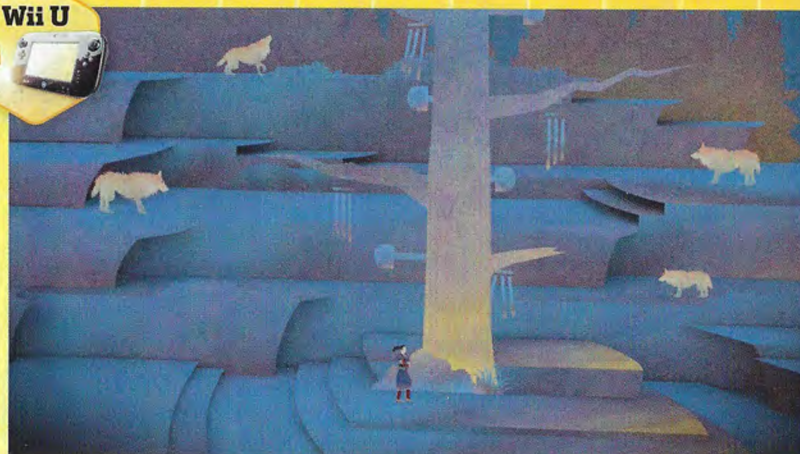


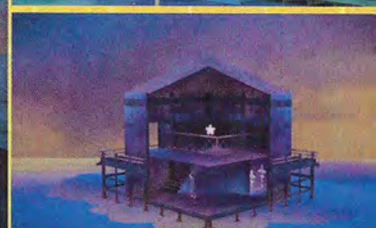
NYAMYAM • AVENTURA • JUNIO

Tengami



Se juntan tres antiguos miembros de Rare y el compositor David Wise (DKC Tropical Freeze), ¿qué sale? No, qué va, no es un chiste. Sale Tengami, una relajante aventura que transcurre en escenarios inspirados en libros 'desplegables', con un apartado artístico sobrecogedor. El avance lateral se combina con resolución de puzles, y la transición entre decorados se sucede como si pasásemos las páginas de un libro.











LA INCORPORACIÓN DE RADICAL SPORTSCAR LE DA UN AIRE AUN MÁS 'RACING' AL JUEGO



SLIGHTLY MAD STUDIOS • CARRERAS • OTOÑO



Project Cars

Diseñado por pilotos para pilotos

Lo ultimísimo de Project Cars es la incorporación de Radical Sportscars a la plantilla de vehículos. El juego contará con tres modelos diseñados por esta compañía británica de prototipos: RS3 RS, SR8 RX y el RCX Turbo, el más reciente 'capricho', que cuenta con techo duro a diferencia de los otros dos. Este trío formará parte del top de vehículos disponibles en el 'modo carrera', y serán un auténtico desafío para aquellos pilotos que lo quieran ganar todo.

Diseñado en comunidad

Los miembros de la comunidad WMD ya están probando los tres prototipos y dando su feedback. Es la base de este proyecto en el que más de 30.000 usuarios colaboran en la financiación y el diseño del producto, que el estudio británico se encarga después de implementar. Slightly Mad cuenta con exdesarrolladores de franquicias como Test Drive o Need for Speed, que están volcando toda su experiencia en lograr un título capaz de rivalizar con 'bestias' de la talla de Gran Turismo o Forza. Realismo es la palabra que más gusta. La experiencia de Project Cars debe ser lo más real y completa posible. Así, los 100 coches que habrá en el juego en el lanzamiento estarán disponibles desde el inicio, para que cualquiera pueda decidir dónde empezar y con qué coche. Todos los vehículos, también los recién incorporados Radical, cuentan exactamente con las mismas especificaciones de los modelos reales. Por eso va a ser el juego de coches más inspirador jamás diseñado.

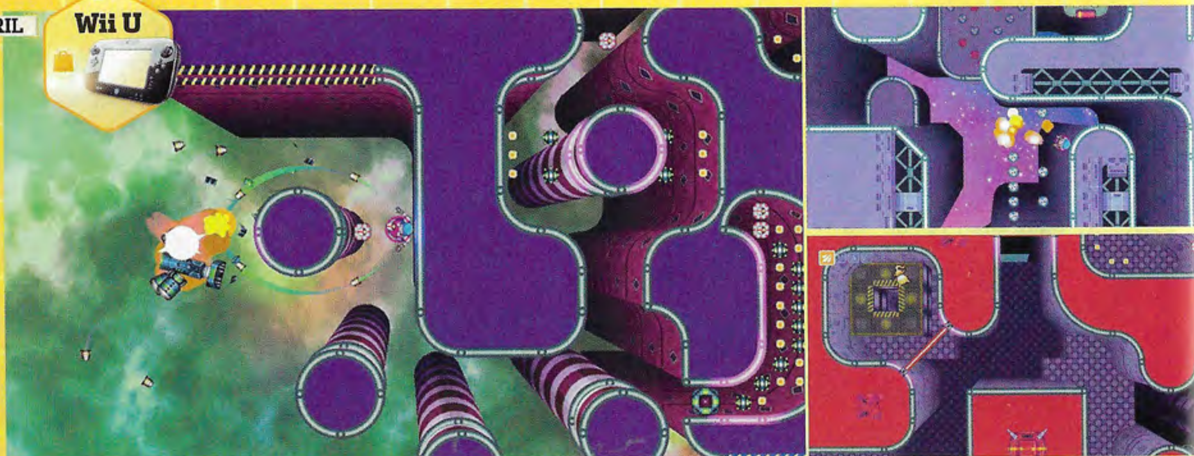


DAKKO DAKKO • PLAT.+SHOOTER • ABRIL



Scram Kitty & His Buddy On Rails

Mitad shooter mitad plataformas, mitad 3D mitad 2D, Scram Kitty no te dejará un segundo de respiro hasta que rescates a todos los gatos secuestrados en una estación espacial. Y no es poca cosa cuando los enemigos son un ejército de ratones enloquecidos...









+info
Mercedes, Renault, BMW, Radical, Lotus... las marcas de coches más prestigiosas están aquí



ARMATURE STUDIO • ACCIÓN • ABRIL

Batman Blackgate



La portátil, en HD

Gráficos en alta definición, un nuevo sistema de mapas, surround 5.1 y nuevas pistas para búsqueda de objetivos, serán las principales novedades que añadirá esta 'Deluxe Edition' de Wii U a lo que ya habíamos jugado en 3DS. La historia transcurre en las entrañas de la prisión de Blackgate y nuestro objetivo es poner fin a la rebelión que ha estallado y de paso conocer nuevos detalles del pasado del Caballero Oscuro.

Plataformas 2.5

El desarrollo de Blackgate es 2D y está muy centrado en la exploración de sus escenarios 3D. Para avanzar puedes eliminar a los enemigos silenciosamente o usando la mecánica más típica de golpe-contraataque-aturdir con la capa. Mola mucho además conocer que el estudio que lo diseña, Armature, se compone de exmiembros de Retro, que trabajaron en Metroid Prime.



TRASLADA A Wii U EL DESARROLLO Y LA INTENSIDAD DE LA VERSIÓN PORTÁTIL



+info
Registrándonos en la cuenta de Warner Bros. ID podremos descargar el exclusivo traje 'Año Cero'





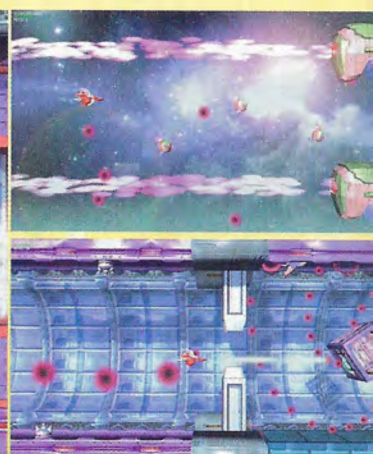
ENJOY UP • SHOOTER • 2014

Aguraki



Inspirado en los clásicos de las salas arcade, Aguraki es un shooter que promete acción frenética. Diseñado en España, ofrecerá la jugabilidad clásica de los matarcianos de avance lateral con 60 imágenes por segundo y doble modo de juego: Arcade y RPG. Su modo cooperativo permitirá tres jugadores simultáneos que unirán sus fuerzas ante jefes finales de un tamaño considerable. ¡¡Y habrá ranking online!!







MOJO BONES • ARCADE • MARZO (USA)

Siesta Fiesta



El renacer del más puro arcade

LA CLÁSICA MECÁNICA MACHACA-LADRILLOS RENACERÁ EN NIVELES INGENIOSOS Y ÚNICOS



Uno de los géneros arcade más clásicos, los "machaca-ladrillos" estilo Arkanoid, va a renacer en Nintendo 3DS con un título que a la mecánica superadictiva añadirá mucha imaginación y una ambientación loquísima. En Siesta Fiesta nuestra raqueta será sustituida por una cama y la bola será Siesta, el orondo prota del juego. Todo, en 8 coloridos mundos ambientados en jolgorios y fiestones al estilo mejicano.

Locura, caos... y precisión

La diferencia principal entre Siesta Fiesta y los "machaca-ladrillos" más clásicos es que los escenarios tendrán scroll automático de izquierda a derecha, de manera que el objetivo no será destruir todos los ladrillos, sino alcanzar la meta de cada nivel (evitando así los tradicionales momentos finales en los que quedan pocos ladrillos en pantalla). Para acabar más rápidamente con los ladrillos y multiplicar nuestra puntuación contaremos con poderes especiales: la bola congelante convertirá en frágil hielo cualquier ladrillo que toque, la bola de fuego consumirá ladrillos con rapidez, y la bola triple... pues triplicará a Siesta. Ladrillos también habrá de muchos tipos (algunos resistirán varios impactos, otros explotarán...). Y en los escenarios encontraremos también otros elementos, como resortes que harán rebotar la bola o zonas rápidas que dispararán su velocidad. Todo estos potenciadores añadirán estrategia a la cosa, ya que si logramos golpearlos en el orden correcto y combinar sus efectos, despejaremos la zona de ladrillos en un instante. Habrá más de 55 niveles, y 8 de ellos serán batallas con jefes finales a los que habrá que eliminar a bolazos.





RENEGADE KID • SHOOTER • MARZO

Moon Chronicles



De los creadores de Dementium y Mutant Mudds llega el primer shooter subjetivo de 3DS. Dividido en 4 capítulos descargables, nos meterá en el traje del Mayor Kane, astronauta que investigará la desaparición de sus compañeros en una base lunar. Acción, claustrofobia, aliens y fases en las que recorreremos la superficie lunar en un rover.



+info
Renegade Kid lanzará en 2015 una segunda temporada, también divida en varios capítulos.

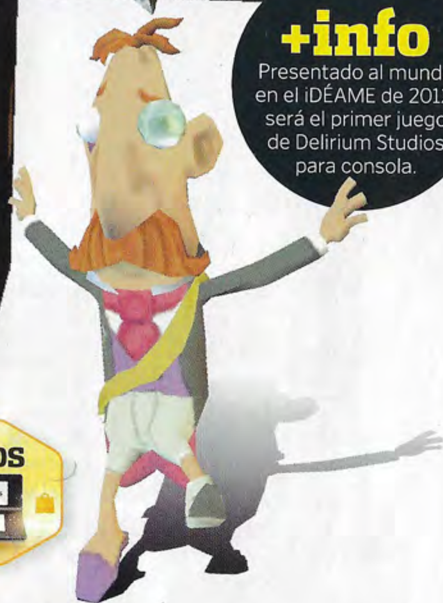




+info
Sus responsables, Mojo Bones han creado éxitos de smartphone como The Curse o Tongue Tied







+info
Presentado al mundo en el iDÉAME de 2012, será el primer juego de Delirium Studios para consola.

DELIRIUM • PUZLES • SIN FECHA

Los delirios de Von Sottendorf



Dentro del laberinto

Delirium Studios es una muestra de que en España hay mucho talento desarrollando videojuegos, y que sale a la luz si se encuentra la plataforma adecuada. El estudio liderado por Arturo Monedero lleva ya tiempo trabajando en un juego de puzles especialmente pensado para 3DS, y que sacará partido al efecto tridimensional y a la pantalla táctil.

Cada habitación es una pieza

Nuestro objetivo en la aventura será que el noble Von Sottendorf encuentre la salida de cada uno de los niveles, formados por habitaciones cúbicas conectadas entre sí que nosotros manipulamos en la pantalla táctil: podremos examinarlas al detalle y colocarlas en el orden que queramos. Así, el reto no solo será superar los obstáculos de cada habitación (que muchas veces vendrán en forma de plataformas), sino también encontrar el orden adecuado de las habitaciones. Delirium está puliendo el juego al máximo y ya tiene muy avanzado el apartado visual (de un delicioso estilo caricaturesco lleno de detalle), pero aún queda el periodo de testeo y pulido final, y por ello no se ha confirmado la fecha de salida.

LAS HABITACIONES CÚBICAS QUE FORMAN SU MUNDO SERÁN VISUALMENTE ÚNICAS

RENEGADE KID • PLAT. • MAYO

Treasurenauts

Moon Chronicles no es la única joya que Renegade Kid tiene preparada para 3DS. En este juego de plataformas y exploración 2D recorreremos 20 laberínticos escenarios buscando gemas y tesoros. Habrá varios personajes con distintos tipos de salto y tres armas a elegir que harán la experiencia muy diferente: espada, pistola y bombas. Con multijugador local y batallas con jefes finales tamaño extragrande.



+info
Los personajes revelados son un aventurero, un ninja y Max, el prota de Mutant Mudds



SUPER DKC TRO

¡Consigue estos alucinantes pre

1 Megapack





Wii U

+New Super Mario Bros U y New Super Luigi U

+ DKC Tropical Freeze
+ Super Mario 3D World
+ The Legend of Zelda Wind Waker HD

CONCURSO
PICAL FREEZE

mios con el nuevo juego de Donkey y Nintendo!

4 Packs





Wii U

+New Super Mario Bros U y New Super Luigi U

+ DKC Tropical Freeze







10 JUEGOS

Donkey Kong Country
Tropical Freeze



PARTICIPA AQUÍ

hobbyconsolas.com/concursos/donkey

Novedades




La secuencia de introducción es prácticamente idéntica a la de Yoshi's Island de SNES, lo que ya nos da una idea de hasta qué punto homenajea al original desde el principio.


Yoshi tiene más estómago que nunca: se traga a los Shy Guys gigantes de un bocado, y los convierte en huevos gigantes con los que destrozar el escenario.

NINTENDO 3DS



3

Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **45,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Kamek, mago Koopa y siervo de Bebé Bowser, ha raptado a Bebé Luigi y quiere hacer lo mismo con Bebé Mario, pero los Yoshis no están dispuestos a dejarle salirse con la suya.

Yoshi's New Island



A los "jurásicos" de los plataformas nos gustan los huevos al estilo tradicional, y nadie los sirve mejor que Nintendo.

Yoshi's Island fue uno de los plataformas más innovadores y valientes de Super Nintendo; no era nada fácil reinventar el universo de Mario, y mucho menos sustituir al protagonista por un personaje secundario que apenas acababa de salir del cascarón. El resultado fue un **derroche de creatividad**, estilo propio e ideas tan rompedoras, que incluso una de ellas (la batalla final del 5º mundo) dio pie al concepto de ingravidez de Mario Galaxy. Casi veinte años después, el espíritu de aquel juegazo vuelve a 3DS en carne y huevo: nuestro querido Yoshi.

La yema de la nostalgia

En los últimos años, Nintendo ha seguido una línea muy clara con sus clásicos: retomar la fórmula original y actualizarla con novedades gráficas y jugables. De esta forma, New Super Mario Bros tiñó de color y frescura el mito de NES; Super Mario 3D Land redefinió por completo los 'Land' de Game Boy; Zelda: A Link Between Worlds ha reescrito el pasado con una historia inédita; Donkey ha reavivado su saga Country en todos los aspectos... y entonces llega Yoshi, y nos encontramos con el **regreso más purista** y conservador de todos. Quizá influya el hecho de que Nintendo haya asignado al maestro **Takashi Tezuka** (director del juego original) el puesto de productor para asegurarse de que **Arzest** (heredera del estudio que nos trajo Yoshi's Island DS) no se desviase ni un pelín del título original, y vaya si lo ha conseguido. Desde el primer mundo, la **fidelidad hacia el Yoshi's Island** de 1995 es constante, tanto por la ambientación y estructura de los mundos (llanura, bosque, selva, valle desértico, cumbre nevada y volcán), los enemigos (shy guys, rocas chomp, koopas, lakitus, fantásfagos, plantas piraña y muchos otros) y la historia, que arranca igual que en el pasado. O sea, la cigüeña que se encarga de repartir los bebés por el mundo se equivoca de papás y, en su camino de vuelta, se estampa con el mago Kamek, quien le roba a Bebé Luigi mientras su hermano aterriza en la isla de los Yoshis, reconstruida como Isla Huevo. Su misión es turnarse para llevar a Bebé Mario sano

YOSHI'S NEW ISLAND ES UN REGRESO TRIUNFAL A LA ESENCIA DE LOS GRANDES PLATAFORMAS DE LOS NOVENTA



Las rocas redondas vuelven a ser la apisonadora perfecta contra Shy Guys. ¡Tú empuja!



Los Shy Guy metálicos se digieren en huevos de acero que te arrastran al fondo del mar.

¡Al despacho del jefe!

A despacharlos, queremos decir. Una vez más, los jefes de cada mundo vuelven a ser como un minijuego en sí, por la originalidad de sus puntos débiles y las risas que nos echamos con ellos. Cada mundo consta de dos castillos: en el primero, luchamos con Kamek en batallas muy plataformeras, y en el castillo final nos esperan estas criaturas inofensivas... hasta que Kamek las convierte en gigantes con su martillo.



Malavaina es el jefe del primer mundo, y sí, es una judía con casco de soldado que intentará pincharnos con sus raíces.



El Conde Colmiche es este murciélago obeso del segundo mundo. Los demás tendréis que descubrirlos vosotros.



Enemigos repetidores

¿Os suena ese bicharraco azul? Es un Nep-Onut Gigantón, uno de los muchos viejos enemigos que reencontramos.

y salvo hasta el final de cada mundo; si recibe algún daño, perderemos al desvalido renacuajo y tendremos un mínimo de diez segundos para recuperarlo antes de que lo rapten los koopas. Por el camino, recolectamos exactamente los mismos objetos del primer juego: 5 margaritas, 20 monedas rojas y montones de estrellitas saltarinas por cada nivel para sumar hasta 30 segundos en nuestro reloj de "niñera jurásica". Y nada más empezar, aparece la primera gran novedad.

La nueva isla de Pascua

Eso va por los huevos... y **megahuevos**, que podemos obtener ya sea accionando bloques especiales o zampando Shy Guys gigantes. Estos descomunales huevos sirven para destrozar zonas inaccesibles y recolectar monedas mientras rebotan entre propulsores y cambian de color hasta romperse. Pero hay otra modalidad de megahuevo mucho más resistente: los metálicos, que no sólo actúan como rocas rodantes devastadoras, sino que nos permiten sumergirnos a las profundidades del mar por primera vez, hasta que lanzamos el huevo (su peso sólo permite hacerlo en línea recta) contra un muro y salimos de nuevo a flote. Eso sí, Yoshi sigue sin saber nadar, lo que limita bastante la acción en el agua.

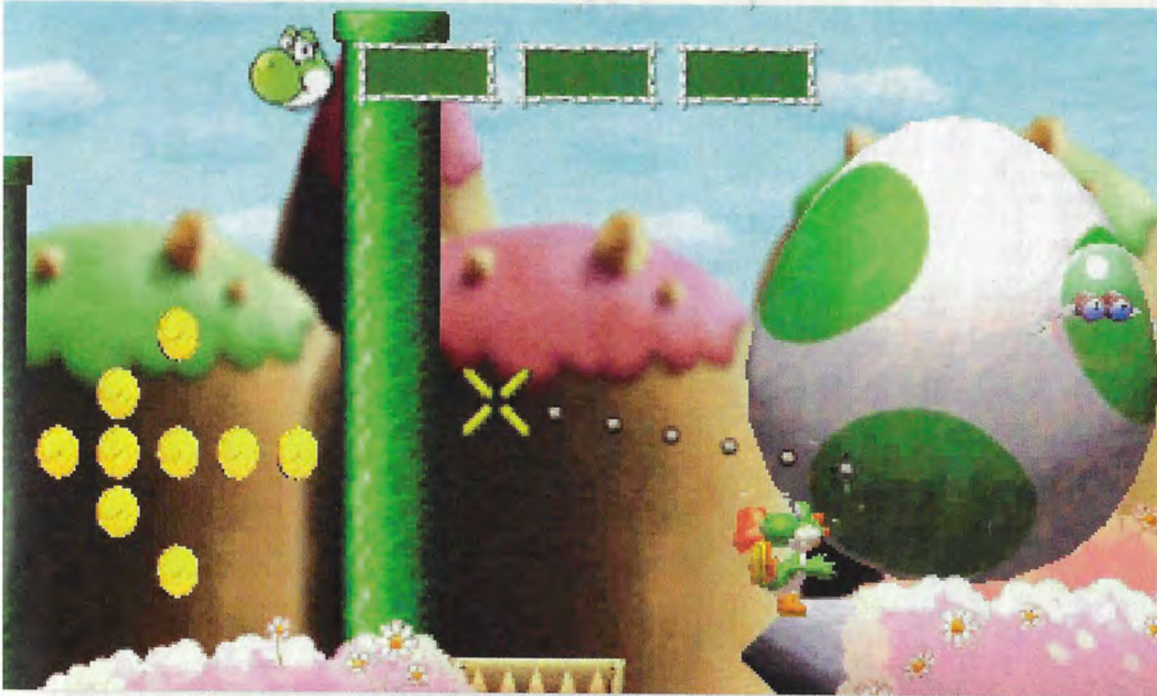
Otra de las novedades son las **fases de puzles**, donde debemos guiar a un Yoshi impostor que copia todos nuestros movimientos hasta llevarlo a la zona de pinchos. Son puzles bastante ingeniosos que aportan un toque de cabeza entre tanto huevazo, aunque no afectan para nada al ritmo de la aventura, aún



Una 3DS XL de Yoshi

Desde ya mismo, podéis encontrar esta edición especial de 3DS XL con motivos de Yoshi. Si os gusta, ¡a por ella! Es una edición limitada...

NINGÚN OTRO PLATAFORMAS 2D APROVECHA MEJOR EL CONTROL POR GIROSCOPIO



Los megahuevos son los grandes protagonistas de la isla a la que dan nombre. Lánzalos en la dirección indicad... ¡ y a forrarse!



Las estrellas especiales convierten a Yoshi en un cohete supersónico capaz de pegarse a las paredes y techos, hasta que...

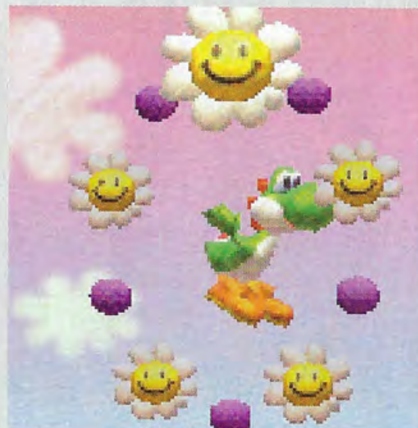


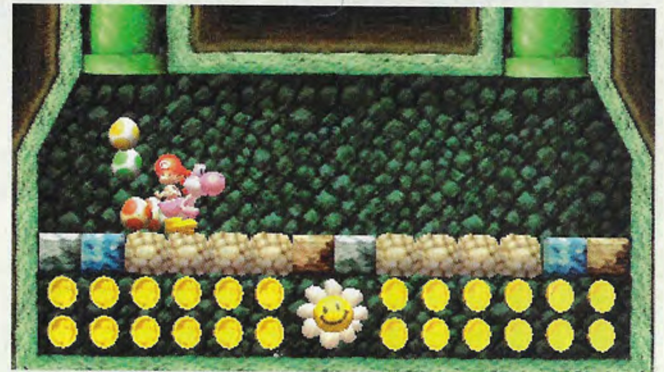
...entra en modo Super Yoshi, con el que arrasará con todas las tuberías mientras acapara monedas a su paso. Y Bebé Mario flipando, claro.

Florituras para los más "completistas"

Cada nivel esconde cinco margaritas que se acumularán en la ruleta de meta. Si tienes suerte y se detiene en una de ellas, se convertirán en medallas de huevo doradas. Conseguir las 30 por mundo es el mayor desafío.







Las cavernas subterráneas casi siempre esconden suculentos tesoros, así que no dudes en explorar cada tubería o rincón sospechoso.

más trepidante y acelerado que en SNES. Seguimos nuestra travesía entre niveles florales y nos topamos con viejos amigos como el perrito Poochy, que vuelve a ayudarnos a cruzar superficies peliagudas. Es otra de las incontables autorreferencias, como las zonas de Super Yoshi. ¿Recordáis cuando Bebé Mario se bajaba del dino y recorría las paredes a toda pastilla con una capa amarilla? Pues olvidadlo, porque esta vez es Yoshi el que va recogiendo estrellas para recorrer circuitos con loopings y espirales a toda mecha, hasta que llegamos a un tramo final en el que se convierte en una especie de Super Sonic que destroza tuberías y absorbe monedas a su paso. Es aquí donde se nota la influencia de Naoto Oshima, creador de Sonic y co-fundador del estudio que ha desarrollado Yoshi's New Island. Lo malo es que estas fases se hacen muy cortitas, aunque a cambio, podemos rejugarlas sin salir del nivel

VISUALMENTE, SIGUE LA LÍNEA DE NEW SMB, AUNQUE EL SALTO DESDE SNES NO ES TAN NOTORIO

para recoger las monedas rojas y margaritas que nos hayamos dejado. Pero aquí viene el cambio más interesante...

Los 'Dinobots' de Isla Huevo

En efecto, llega el momento de las transformaciones en **vehículos motorizados**, que prescinden del tren, el topo excavador y el coche, e incorporan la genial moto de nieve, el globo, el taladro y la vagoneta. Todos ellos son nuevos y aprovechan el giroscopio como nadie: inclinar la 3DS para dirigir el helicóptero, el submarino o el taladro es una gozada.



Esos Shy Guy fantasmas son los nuevos "fuzzies": si nos ponen la mano encima, los controles de Yoshi se invierten como si estuviera "piripi". Vaya risas.

Se alquilan vehículos de ocasión

En el primer Yoshi's Island, nuestro héroe podía transformarse en helicóptero, submarino, coche, topo-excavadora y trenecito. De estos cinco, sólo se mantienen los dos primeros; el resto son transformaciones nuevas, pero la gran novedad es su estupendo control por giroscopio.



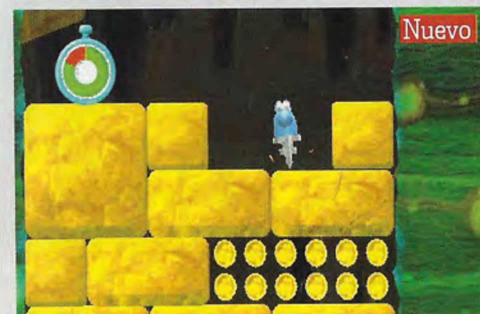
Globo

Aerostático, para más señas. En este peculiar estado, debes inclinar la consola para rotar el escenario y esquivar así a los Shy Guys voladores, mientras recolectas las monedas y cronómetros que veas a tu paso. Si recibes un toque, explotarás y tendrás que volver a empezar de nuevo.



Helicóptero

Uno de los pocos vehículos que repiten. Tendrás que girar la consola todo lo que puedas para tomar las curvas más pronunciadas, aunque también ayuda frenar con cualquiera de los botones. Pero no olvidéis que el tiempo corre, así que no os detengáis mucho.



Taladro

Es una de nuestras transformaciones favoritas, ya que en lugar de frenar, los botones sirven para picar piedra. Las bifurcaciones te obligan a repetir la fase si quieres pillar todas las monedas rojas y margaritas ocultas... aunque también lo harás simple diversión. Es que mola...



Submarino

Si Los Beatles probaran estas fases, cambiarían su famoso submarino amarillo por el "verde Yoshi". Se maneja como el helicóptero, pero aquí los botones sirven para lanzar torpedos con los que destrozar rocas y liquidar enemigos. Todo un homenaje a Steel Diver, pero bastante más "diver".



Moto de nieve

Bienvenidos a Yoshi's Iceland. El vehículo más frenético es esta especie de moto de nieve con gafas molonas incluidas. Hay que saltar en el momento justo para esquivar los muñecos de nieve y coger monedas, por lo que requiere buenos reflejos... ¡menos en las gafas!



Vagoneta

Y llegamos a nuestro vehículo predilecto, quizá por lo mucho que recuerda a la atracción Crash Course de Donkey Kong, aunque ésta no es tan chunguísima: inclinas la 3DS para llevar la vagoneta de izquierda a derecha mientras saltas a los Shy Guys que se cuelan en las vías.



Yoshi es el único ser vivo que puede permitirse poner un huevo de esta forma sin que nadie se escandalice, y eso que hay niños delante.

así como accionar los botones para frenar, lanzar torpedos o picar roca dura, siempre con cuidado de recoger todos los cronómetros para no quedarnos tirados. Pero el uso del giroscopio no acaba ahí, también podemos configurar los controles para mover la mira girando la consola, y os prometemos que es mucho más fiable y preciso que el sistema tradicional. En serio, vais a flipar cuando lo probéis.

No apto para bebés

Y aunque esto nos facilita el trabajo, Yoshi's New Island no ha perdido su verdadera seña de identidad: la dificultad, mucho más equilibrada y accesible. En el juego primigenio, el tercer mundo ya incluía niveles bastante puñeteros, lo que sacaba de quicio a los menos habilidosos, mientas que ahora, **la curva de dificultad es mucho más progresiva**, e incluye unas alas opcionales para completar el nivel revoloteando en caso de que nos atasquemos en un mismo punto, aunque nos lo dan mucho menos "masticadito" que en otras superguías.

Es más, si sois de los que exprimen cada mundo al 100%, os esperan cientos de objetos por recolectar e infinidad de secretos por descubrir, desde las ya mencionadas fases especiales tras puertas rosas, hasta las famosas nubes ala-



El 'Saruman' de Nintendo

Kamek, el Magikoopa, es el auténtico culpable de que exista Bowser, y aquí vuelve a utilizar su magia para intentar evitar que Mario se haga un hombre.

LA DIFICULTAD ESTÁ MUCHO MEJOR CALIBRADA; PERO SI LO QUIERES TODO, VAS A SUDARLO



El minijuego de los globos es cooperativo, pero acabas picándote para ganar a tu rival.



Somos lo que comemos, y Yoshi lo devuelve en forma de hielo, fuego o pepitas de sandía.

Rechaza imitaciones

Esto que ves es una de las nuevas fases de puzle: el Yoshi verde es un Shy Guy disfrazado que repite todos tus movimientos.

ESTE ES TU LADO de la pantalla: tienes que guiar al plagiador hasta los pinchos. ¡A por él!

EL YOSHI IMPOSTOR se dirigirá hacia donde tú vayas y saltará cuando tú lo hagas.

Ángel de la guarda

Eso es lo que tiene Bebé Mario... y los jugadores menos habilidosos, gracias a las alas opcionales que recibe Yoshi tras perder varias vidas en un mismo nivel. Con ellas podemos revolotear de forma ilimitada hasta llegar a la meta.



das con signos de interrogación, que ocultan toda clase de trampolines, plantas trepadoras y cavernas subterráneas. En definitiva, el diseño de niveles no ha perdido un ápice de frescura, exploración y sobre todo, **rejugabilidad**. De hecho, conseguir las medallas de huevos dorados es una verdadera odisea, ya que depende del dichoso azar de la ruleta de meta, que por cierto prescinde del "rasca y gana" que tanto molaba.

Minihuevos para to-dos

A cambio de esta ausencia, cada vez que completas un mundo, se desbloquea un minijuego para dos jugadores. Hay seis en total, y los hay cooperativos y competitivos. Uno de los más divertidos es un juego de carreras de resistencia mediante el revoloteo, cuyo objetivo es pillar más monedas y recorrer más distancia que el rival. Otro de ellos, más cooperativo, consiste en reventar a huevazo limpio los globos que van saliendo de una flor. Estos minijuegos, en los que Bebé Mario desaparece para ceder todo el protagonismo a los dinos, están basados en los minijuegos de Yoshi's Island DS, y tomad nota de la buena noticia: admiten modo descarga local con una sola tarjeta.

SUS 6 MINIJUEGOS PARA DOS SE BASAN EN LOS DE YOSHI'S DS, Y ADMITEN MODO DESCARGA LOCAL

Todo ello compone **el plataformas más nostálgico** y conservador de 3DS, cuyo amor incondicional por el pasado le impide construir una identidad propia que justifique el 'New' del título, aunque de 'Yoshi's Island' lo tenga todo. Y eso nos gusta un megahuevo, con perdón.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Cautivadora mezcla de acuarelas y pasteles, óleo y ceras, pero falta profundidad en los fondos y más 3D.

Diversión ★★★★
El diseño de niveles es un recital de ingenio y variedad, y manejar los nuevos vehículos es la caña.

Multijugador ★★★
Seis minijuegos sencillitos pero muy adictivos, aunque le falta un cooperativo a lo New SMB2.

Duración ★★★
Sus 6 mundos pueden saber a poco, pero su enorme cantidad de objetos lo hacen muy rejugable.

Lo mejor y lo peor

Dificultad perfecta. Fantástico uso del giroscopio. Los minijuegos con una tarjeta.

Las novedades son XL, pero escasas. Las nuevas canciones no son tan memorables.

Nuestra opinión

Los únicos huevos que no caducan

Yoshi's New Island es puro entretenimiento nintendero: variadísimo, rejugable y realmente difícil si pretendes conseguirlo todo, pero es tan sumamente fiel al original que parece más una remasterización que un renacimiento.

Te gustará...

Más que...



New S. Mario Bros 2

Menos que...



Mario 3D Land

Total

91

NINTENDO 3DS



12

Género **Aventura**
Compañía **Level-5/Capcom**
Jugadores **1**
Precio **44,95 €**
ww.nintendo.es



El Profesor Layton VS Phoenix Wright Ace Attorney

Argumento
Hershel Layton, Luke Triton, Phoenix Wright y Maya Fey se ven arrastrados a un extraño lugar de aspecto medieval llamado Labyrinthia, en el que ocurren extraños sucesos.

EL DATO
Level-5 hizo la programación, y Capcom la dirección artística. Ambas trabajaron en historia y música

Dos de los personajes más queridos de nuestras portátiles unen sus fuerzas por primera vez en un juego que es mucho más que un simple spin-off: es una de las mejores aventuras del catálogo de 3DS.

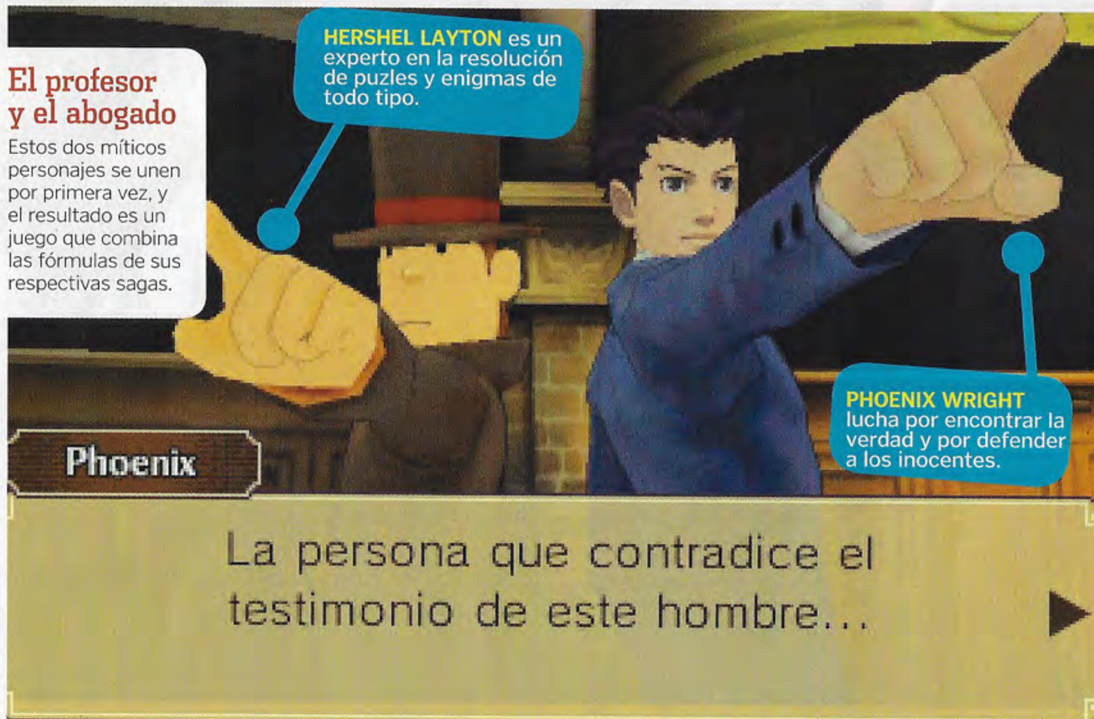

Al comienzo del juego, Phoenix Wright aterriza en Londres (ciudad de Layton) para asistir a un evento al que ha sido invitado. Le acompaña su asistente Maya Fey.



Aria Fable es un importante personaje al que ayudan Layton y Phoenix, y en torno al cual se desarrolla toda la trama del juego. Aquí lleva el misterioso libro Chronica Labyrinthica.

El profesor y el abogado

Estos dos míticos personajes se unen por primera vez, y el resultado es un juego que combina las fórmulas de sus respectivas sagas.



Profesor Layton (de Level-5) y Phoenix Wright: Ace Attorney (de Capcom) se han convertido con el paso de los años en las dos **sagas de aventuras más populares** de las portátiles de Nintendo. Ambas están protagonizadas por dos **carismáticos héroes** que, a pesar de contar con distintas personalidades y aparecer en juegos de diferentes mecánicas, destacan por su tenacidad en la lucha por la verdad, la resolución de sorprendentes misterios ocultos y la defensa de inocentes en apuros.

Un sueño hecho realidad

De hecho, Akihiro Hino (presidente de Level-5) reconoce la influencia que supuso Phoenix Wright a la hora de crear el personaje y juegos de Layton, y uno de sus sueños siempre fue crear un crossover que uniera a su caballero del sombrero de copa con la famosa saga de abogados. Finalmente consiguió convencer a Capcom de llevar a cabo este proyecto tan especial, que quedaría bajo el liderazgo directo de Shu Takumi (creador de Ace Attorney). Numerosos miembros tanto de Level-5 como de Capcom han trabajado codo con codo para unir sus dos mundos en un título ambicioso y coherente, que no sólo reúne lo mejor de ambos mundos sino que además nos ofrece **importantes novedades** y una nueva historia cargada de **intriga y giros alucinantes**.



Shu Takumi

Este miembro de Capcom escribió y dirigió la trilogía original de Phoenix Wright y el también excelente Ghost Trick, y ahora se ha encargado de este crossover.

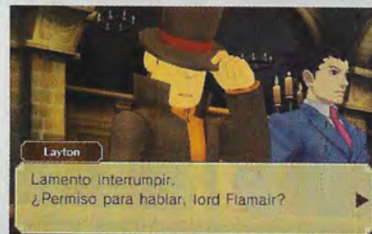
Todo empieza en Londres

El juego comienza con un largo prólogo que nos sitúa en Londres, ciudad en la que vive Layton. Durante la primera hora jugamos con Layton y su inseparable aprendiz Luke, que conocen a una chica llamada Aria Fable y deciden ayudarla a escapar de unos misteriosos y espeluznantes seres. En esta parte, qué es puramente Layton, pronto nos damos

Tribunal de brujería

Phoenix debe participar en Labyrinthia en un sistema legal muy diferente. Este mundo no cuenta con tecnología avanzada, por lo que ni siquiera es posible utilizar como pruebas las huellas dactilares ni las fotografías. Además, los testigos ya no tienen que testificar de uno en uno, y en ocasiones hay que interrogarlos en grupo.

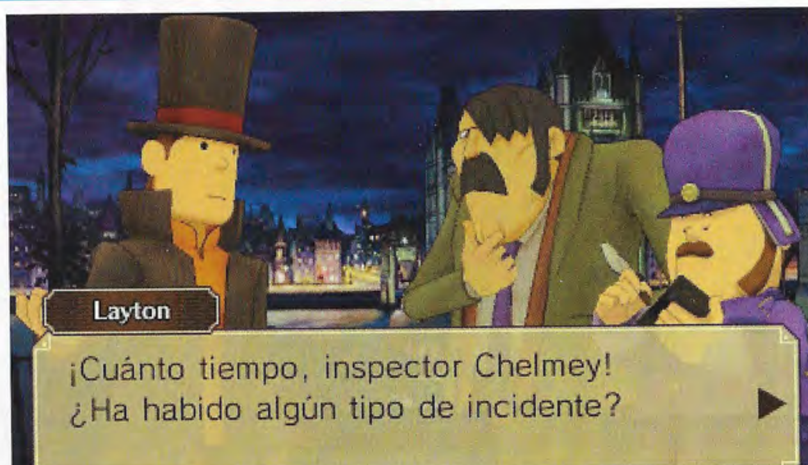

En este imponente tribunal se llevan a cabo unos horribles juicios contra brujas.



El profesor Layton asiste a Phoenix en busca de la verdad y la justicia.



Flamair es un inquisidor, equivalente al fiscal en los juicios por brujería.



El prólogo en Londres incluye caras conocidas, como las de los policías Chelmey y Barton.



Ya en Labyrinthia, nos encontramos con una ciudad más propia de la Edad Media.

Puzles en el camino

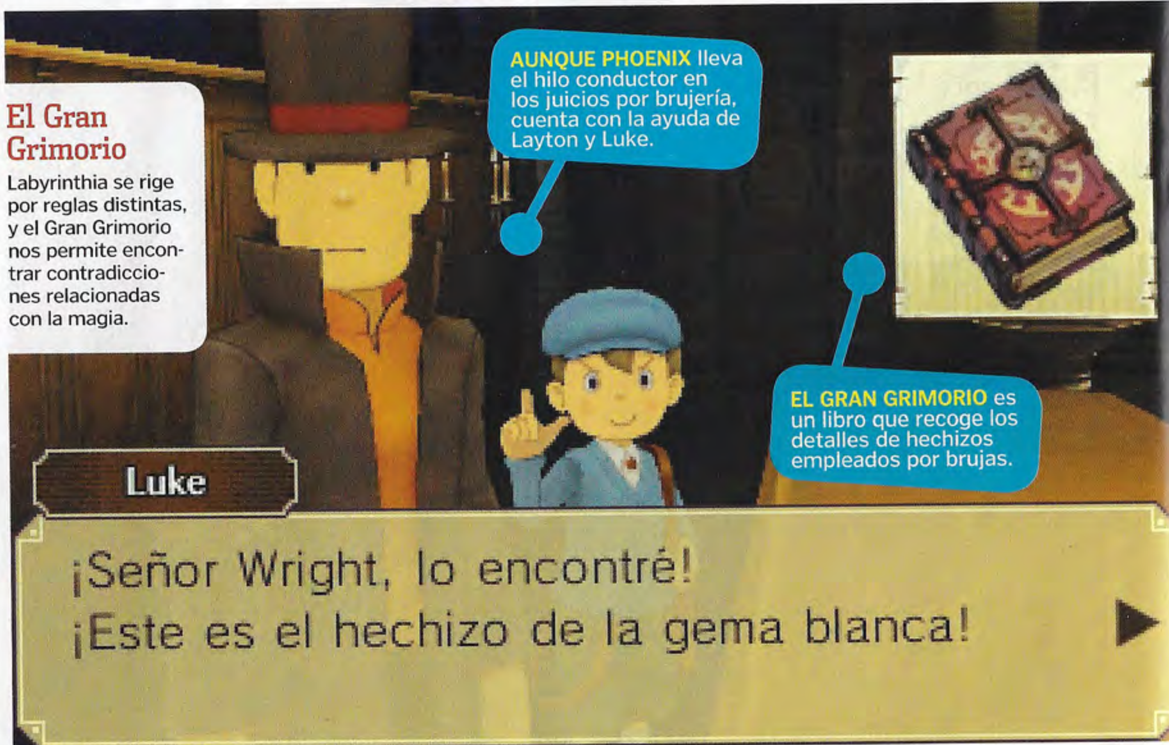
Si los juicios son el elemento jugable más representativo de la saga Ace Attorney, los puzles lo son de el Profesor Layton y tampoco podían faltar aquí. A medida que exploréis los escenarios y habléis con otros personajes, tendréis que enfrentaros a un gran número de ingeniosos puzles tal y como lo haríais en otras entregas de Layton. En este título, Phoenix y Maya también le cogen el gusto a los puzles.



La lógica y el razonamiento son fundamentales para superar con éxito estos desafíos mentales.



Los puzles son nuevos y de una gran variedad de planteamientos y enfoques. Algunos son más complicados que otros.



El Gran Grimorio

Labyrinthia se rige por reglas distintas, y el Gran Grimorio nos permite encontrar contradicciones relacionadas con la magia.

AUNQUE PHOENIX lleva el hilo conductor en los juicios por brujería, cuenta con la ayuda de Layton y Luke.

EL GRAN GRIMORIO es un libro que recoge los detalles de hechizos empleados por brujas.

cuenta de que sus **mecánicas de exploración** parecen estar algo más avanzadas en este juego que en el último de su respectiva saga (aunque en Japón este título salió antes que El Legado de los Ashalanti). Investigamos los escenarios con la clásica lupa de los juegos de Layton, y nos enfrentamos a muchos puzles. Sin embargo, hay nuevos detalles: la lupa nos indica con un destello dorado las monedas a nuestro alcance, y además en cada escenario podemos comprobar cuántos puzles ocultos y monedas nos quedan por hallar.

Camino a Labyrinthia

Durante la primera hora, los fans de Phoenix empiezan a pensar que el abogado no va a salir nunca, pero en realidad **ambos tienen el mismo protagonismo**. La segunda mitad del prólogo nos pone en la piel de Phoenix Wright, recién aterrizado en Londres para asistir a las Jornadas de la Federación Internacional de Letrados. Le acompaña Maya Fey, su asistente médium a la que no veíamos hace años. Phoenix también conoce a Aria, la chica a la que ayudó Layton, y el abogado hace lo propio al defenderla en un caso del que ha sido acusada. Este juicio (el primero de Phoenix en un tribunal británico) se desarrolla de un modo muy similar a los de la saga Ace Attorney, pero es sólo el principio. Una vez finalizado el largo (y brillante) prólogo nos trasladamos a Labyrinthia, un extraño mundo de aspecto medieval, con Layton, Luke, Phoenix, Maya y Aria. Allí seguimos durante el resto del juego (que da para muchas horas) combinando momentos



Contenido descargable

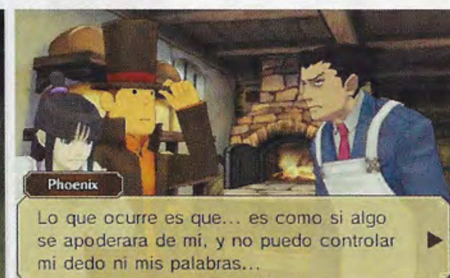
Tras el lanzamiento del juego, llegarán nuevos contenidos totalmente gratuitos: 12 episodios adicionales y 60 ilustraciones comentadas.

TRANSCURRE EN UN EXTRAÑO MUNDO DE ASPECTO MEDIEVAL LLENO DE MUCHOS SECRETOS





Este aterrador personaje aparece en Londres con la intención de atrapar a Aria. ¿Quién será y cuál es su objetivo?



Phoenix ha tomado el oficio de panadero en Labyrinthia y no recuerda bien su pasado, pero sigue teniendo al abogado en su interior.



El libro Chronica Labyrinthica metió de alguna manera en su mundo a Phoenix Wright, Maya Fey, Hershel Layton y Luke Triton.

Phoenix, en un tribunal londinense

Durante el prólogo, Phoenix Wright llega a Londres para asistir a las Jornadas de la Federación Internacional de Letrados. En la capital inglesa acepta un caso, en el cual se enfrenta al fiscal Flinch.







El Narrador es una misteriosa figura que los habitantes de Labyrinthia identifican como un dios. De hecho, afirman que todo lo que escribe termina cumpliéndose. Poco a poco vamos conociendo más sobre él.

de exploración y puzles al estilo Layton con juicios tipo Ace Attorney. Además, todos estos personajes **pronto se conocen y a menudo van juntos**, y así Phoenix también le coge el gusto a los puzles y Layton hace sus pinitos como asistente en los tribunales.

Juicios muy novedosos

Los juicios de Labyrinthia, por cierto, tienen muchas diferencias con los habituales de la saga Ace Attorney, y son probablemente el elemento más novedoso y destacado del juego. Respetan el espíritu y esencia a los que estamos acostumbrados, eso sí, pero se rigen por **reglas distintas**. Son **juicios por brujería**, en los que debemos defender a nuestras clientes para evitar que acaben en la hoguera. Y es que Labyrinthia es un mundo en el que la tecnología no está muy avanzada, pero existe la magia. Por lo tanto, no podemos echar mano de pruebas

> LOS JUICIOS POR BRUJERÍA DE LABYRINTHIA SE RIGEN POR REGLAS MUY DISTINTAS

como huellas dactilares ni fotografías de la escena del crimen, pero sí podemos señalar las contradicciones de los testigos mediante objetos más rudimentarios y las **páginas del Gran Grimorio**, un libro que contiene información de todos los hechizos que puede emplear una bruja.

En definitiva: una aventura excelente que contentará a los fans de ambas sagas, mostrará a los seguidores de una los encantos de la otra, e incluso podrá enamorar a los que nunca probaron ninguna de las dos y tienen el gusanillo de conocerlas.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Genial diseño de personajes inspirado por ambas sagas, y numerosas escenas de animación.

Diversión ★★★★
Una combinación brillante de los mejores elementos de estas dos sagas, acompañada de novedades

Multijugador NO TIENE
Es una aventura para un jugador, aunque podéis retar a amigos y familiares a resolver los puzles.

Duración ★★★★
Esta gran aventura puede llevaros más de 30 horas, y además hay extras y contenido adicional.

Lo mejor y lo peor

😊 Gran historia y personajes. Magníficos juicios por brujería. Estupendo doblaje en español.

☹ Poco que destacar. Que no te gusten los juegos con mucho texto y de ritmo lento.

Nuestra opinión

Lo mejor de dos mundos... y más

Un juegazo lleno de aciertos, que logra de manera muy coherente y válida el gran reto de unir dos de las franquicias que más amamos. Pasará a la historia como uno de los mejores crossovers del mundo de los videojuegos.

Te gustará...

Más que...



Layton y el Legado de los Ashalanti

...Y más que



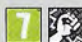
Phoenix Wright: AA - Dual Destinies

Total

93

NINTENDO 3DS





Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.lego.com



Argumento
Mega Malo va a conquistar el mundo y solo Emmet puede impedirlo... pero, ¿cómo, si el solo es un muñeco de LEGO normal? Con la ayuda de aliados como... ¡Batman!



➲ **Con el mismo argumento** que en la peli, nos toca salvar el mundo peleando, buscando secretos y alternando el control de los personajes.





La LEGO Película
El Videojuego

LEGO crea sus héroes, su mundo y propia su aventura...

EL DATO
Hay casi 90 personajes, contando versiones con diferentes disfraces de los protas



Nuestra 3DS recibe su adaptación de La LEGO Película y, como es habitual con los juegos de LEGO, es distinta a la de Wii U: pierde las partes sandbox y nos trae la típica mezcla de acción, **personajes con diferentes habilidades** y obsesión por la recolección y la búsqueda de secretos. Eso sí, con dos sorpresas. La primera es mala: **pierde el modo multijugador**. Y la segunda llama la atención: en este LEGO **podemos morir**.

Héroes de una pieza

El argumento de la peli se plasma en **15 capítulos de 3 fases** cada uno (entre los que vemos vídeos sacados del film). Siempre se nos asignan a **dos o tres protas** (Emmet, Supercool, Vitruvius, Batman, UniKitty...), y basta con pulsar un botón para alternar su control. Avanzamos **combinando sus diferentes habilidades** (ya sabes, activar interruptores de uno u otro tipo, balancearse, trepar...), y librándonos de los enemigos a golpes. Y como extra, el prota principal, Emmet, exhibe una habilidad especial: tras encontrar planos esparcidos por los escenarios, realiza en determinados puntos **construcciones especiales** que nos permiten seguir avanzando. La inclusión de **fases en vehículos** ayuda a completar un **desarrollo entretenido**. ¿Y cómo influye en todo esto que podamos morir? No mucho porque **el juego es fácil** y morimos poco, aunque fastidia que si lo hacemos hay que repetir la fase desde el principio (eso sí, son cortitas). Así que estamos ante un LEGO que no sorprende y que pierde uno de sus atractivos: las partidas a dobles. Tiene cosas buenas, como lo bien hechos que están los personajes y sus múltiples secretos, y en conjunto es entretenido, pero **brilla menos** que la versión de sobremesa.

➲ Puntuaciones

➲Gráficos	★★★☆
➲Diversión	★★☆☆
➲Multijugador	NO TIENE
➲Duración	★★★☆

Valoración
Personajes con encanto y un desarrollo variado para un juego entretenido pero poco sorprendente. Y la falta de multijugador pesa.

Total **72**



Nintendo eShop



Género **Avent./Acción**
Compañía **Vblank Ent.**
Jugadores **1**
Precio **8,99 €**
retrocityrampage.com



Argumento
Nuestro héroe vive en los años 80, pero viaja accidentalmente al siglo XXI. Por ello, debe reunir una serie de piezas para arreglar la máquina del tiempo y volver a su época.



Una especie de GTA con estética retro y en clave de humor. Tenéis una buena variedad de armas y vehículos a vuestra disposición.



Destaca por su variedad y las misiones de distintos planteamientos. La aventura principal dura 7 horas, y hay muchos retos opcionales.



Hay referencias constantes a la cultura popular. Uno de los personajes importante está basado en Doc, de Regreso al Futuro.

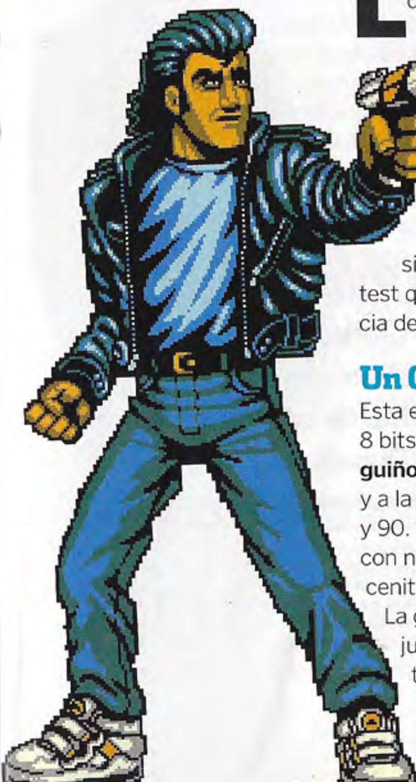


Podéis conducir una amplia gama de vehículos, entre ellos algunos tan llamativos como este tanque. ¡Con él podéis ser el terror de la ciudad!

EL DATO
El juego incluye 62 misiones, además de minijuegos, retos opcionales, extras y detalles de todo tipo

Retro City Rampage DX

La mejor diversión retro, ahora también en nuestra portátil.



Los fans de lo nostálgico y de la diversión 'retro' recibieron con los brazos abiertos un juego muy especial hace un año en WiiWare: Retro City Rampage, que pronto se convirtió en un **juego de culto**. Ahora también podemos disfrutarlo en 3DS, en una versión en la que cada misión ha sido revisada y mejorada. Tras el test queda claro que ahora la experiencia de juego está mucho más pulida.

Un GTA en 8 bits

Esta especie de Grand Theft Auto en 8 bits ofrece un desarrollo plagado de **guiños y homenajes a juegos clásicos** y a la cultura popular de los años 80 y 90. En una gran ciudad, avanzamos con nuestro personaje con una vista cenital, superando distintas misiones.

La gracia es que los guiños a los juegos y películas son constantes. Así, nos salen al paso desde RoboCop a Regreso al Futuro, Zelda, Metal Gear, Tortugas Ninja, Mario, Frogger, Paperboy y Cazafantasmas entre otros. Algunos de estos homenajes ocupan misiones enteras, y otros se quedan en chistes y menciones más sutiles. Buena parte de la gracia está en detectar todas las referencias posibles, de modo que sólo los más veteranos y atentos o los que rocéis una determinada edad seréis capaces de pillarlo todo. Pero no os preocupéis si no podéis captarlos, no dejan de ser un valor añadido a un juego que ya es capaz de divertir mucho por sí mismo.

El meollo de Retro City es que protagonizaréis tiroteos contra hordas de enemigos con un buen número de armas distintas, persecuciones a bordo de numerosos vehículos e incluso momentos de sigilo y niveles acuáticos, entre otras sorpresas. Se nota que es un juego creado con **mucho amor e imaginación**, y la verdad es que es una delicia jugarlo. En números tampoco decae, pues ofrece montones de misiones y minijuegos opcionales, un Modo Turbo y un Modo Libre (para el que podéis desbloquear personajes invitados de Minecraft, Super Meat Boy y Bit.Trip) que redondean esta propuesta. En su contra: no tiene efecto 3D, y el argumento es tan loco que a veces puede resultar un poco confuso.

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★★

Valoración
Los nostálgicos sabrán valorarlo más por sus guiños a juegos y pelis clásicos, aunque es tan divertido que cualquiera le cogería el punto.

Total **85**

Nintendo eShop





Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento

El Rey Hielo ha robado toda la basura de los reinos de Ooo para fabricarse princesas de sobras, pero la Princesa Chicle manda a sus mejores guerreros a encontrarle y acabar con su plan: Jake el perro y Finn el humano.



Controlar el inventario es decisivo, sobre todo contra jefes finales. Organízalo bien y que no te falten objetos para atacar y defenderte.

EL DATO

Perseguimos al Rey Hielo por 4 reinos llenos de bosques, castillos, cementerios, montañas...

Adventure Time

Hey Ice King! Why'd you steal our garbage?!

Disparates "matemáticos" con tus personajes favoritos.



Este primer videojuego basado en la serie de Cartoon Network salió **a finales de 2012 en EEUU**, pero ha llegado a la eShop este mes. Tras haber probado el flojo Explora la Mazmorra..., da gusto encontrar un título que le pone amor a la licencia.

Chuche-rol-landia

La referencia principal de este juego es **Zelda II**, del que recupera ideas interesantes. Exploramos el mapa con una visión cenital, mientras que cuando entramos en combate (nos encontramos enemigos entre senderos al estilo Pokémon) o visitamos puntos concretos, la perspectiva cambia a un scroll lateral y **Jake, que lleva a Finn en su mochila**, salta y patea traseros. El juego combina las mejoras de personajes del rol con acción y plataformas. Como dicta la tradición zeldera, el dúo va **ganando habilidades** que nos permiten revisitar zonas cargadas de secretos que antes eran inaccesibles. ¿Otra virtud? Pocas pistas, ningún tutorial y **cuatro regiones** para explorar a tu antojo. Gestionamos el inventario en la pantalla inferior de la 3DS y con BMO como interfaz (la consola de videojuegos que sale en la serie): ella nos muestra los ítems, carga el mapa del reino y suma los puntos de ataque, velocidad o vida. Desde tortitas, tartas o ketchup hasta estrellas ninja, capas de invisibilidad, guantes cósmicos, o amuletos de la Nochesfera; todo cabe en nuestro inventario. **Decenas de misiones** retan nuestras capacidades a la par que retratan fielmente el universo de Hora de Aventuras, con sus cosas ridículas y entrañables. Lo que más echamos en falta son las voces de los actores y una mayor duración (acabarlo te llevará unas 6 horas, y te quedará algún secreto). Pero los fans agradecerán explorar este Reino de Ooo lleno de detalles, y disfrutarán con gusto los diálogos escritos por Penn Drive, el creador de la serie... que, eso sí, están **en inglés**.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★☆☆

Valoración

Adapta muy bien el rico universo de la serie, con un apartado artístico genial y homenajes a clásicos de Nintendo. Rebosa referencias.

Total **82**



NINTENDO 3DS



Género **Novela visual**
Compañía **Rising Star**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.badlandgames.com

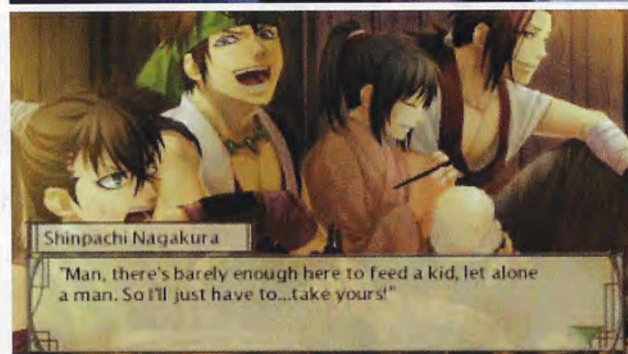


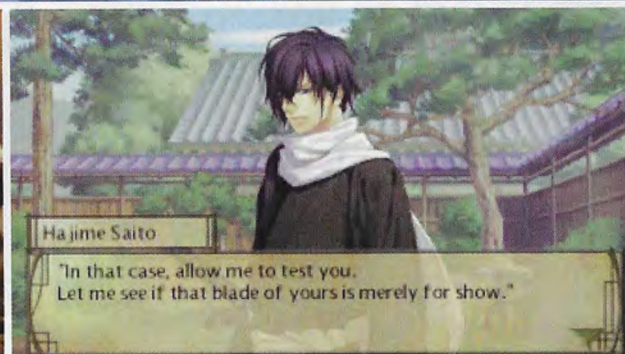
Argumento
Es la segunda mitad del siglo XIX, y Japón está cada vez más dividida entre los partidarios del shogun y los que reclaman la restitución del poder de la familia imperial.

EL DATO
Vuestras decisiones pueden aumentar el nivel de romance con alguno de los pretendientes



Sus gráficos presentan una estética manga, y el argumento combina historia real y fantasía.





Hakuoki Memories of the Shinsengumi

Espadas y romances en una época convulsa para Japón.

Esta novela visual de samuráis ya llegó a la eShop hace unos meses, pero ahora está también disponible en formato físico. Además, se vende en una edición coleccionista que trae un CD con la banda sonora y dos tarjetas lenticulares.

Un libro en tu 3DS

Jugar a Hakuoki: Memories of the Shinsengumi es básicamente **como leer un libro (en inglés)**, pero acompañado en todo momento de música, de las imágenes de escenarios y personajes, y de sus respectivas voces (en japonés). Todo en el juego consiste en seguir los textos que narran el argumento, y nosotros no movemos al personaje ni resolvemos ningún puzle. Eso sí, el juego nos propone constantemente **ciertas decisiones** entre las que debemos optar, y que afectan directamente al desarrollo de la historia, que incluye un buen puñado de **rutas alternativas y finales diferentes**. Además de ser una novela visual, también puede definirse como "otome", un tipo de juego poco conocido en nuestras tierras pero con una audiencia considerable en Japón, que se caracteriza por estar principalmente dirigido a la **audiencia femenina** y que incluye elementos de romance.

En Hakuoki nos ponemos en la piel de **Chizuru Yakimura**, una jovencita que llega al Kioto del siglo XIX en busca de su padre desaparecido, y que pronto conoce a los miembros del Shinsengumi, cuerpo especial de policía al servicio del shogun. Así, Chizuru se ve envuelta en medio de los conflictos de los últimos años del periodo Edo, y se encuentra rodeada de hombres atractivos que viven con honor. Según nuestras elecciones, la parte final se desarrolla junto a uno de los seis pretendientes de Chizuru.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Un juego recomendable si domináis el inglés y os apasiona la lectura, la cultura japonesa y el manga, especialmente si sois chicas.

Total **77**

Nintendo eShop





Género **Rol / Fútbol**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **17,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
El club de fútbol del instituto Raimon está a punto de desaparecer por la falta de jugadores y victorias, pero su capitán Mark sueña con ser campeón del Fútbol Frontier.



Las supertécnicas son importantes movimientos especiales que se usan en los partidos.





EL DATO
Hay dos tipos de partidos: desafío 11 contra 11 en campo grande, o encuentros 4 contra 4

Inazuma Eleven

El origen de los galácticos de instituto, ahora en 3DS.



La nueva edición Ogro de Inazuma Eleven 3 no es el único juego de la saga que ha llegado recientemente a 3DS. El **título original,** que fue editado en enero de 2011 para Nintendo DS, acaba de llegar a la eShop. Y lo bueno es que esta versión no es el mismo juego de DS tal cual, sino que **añade ligeras mejoras** para aprovechar su salto a 3DS.

Una nueva versión

La adaptación a la portátil se ha llevado a cabo de manera similar a Inazuma Eleven 3, que como ya sabéis apareció originalmente para DS en Japón y aquí nos llegó en 3DS con algunas mejoras. Para empezar, **el juego añade efecto 3D**, y también está adaptado al diferente tamaño de las pantallas de la consola. Además, podréis apreciar un pequeño lavado de cara en el aspecto visual, que siempre es de agradecer. Por lo demás, es la misma experiencia de juego que nos abrió las puertas a esta magnífica saga con su **enorme diversión y profundidad**. Inazuma Eleven es una excelente **combinación de rol y fútbol** que alterna con acierto momentos de exploración, desarrollo de la historia y partidos táctiles con una jugabilidad apasionante.

Este juego supone la carta de presentación de **Mark Evans**, portero y capitán del club de fútbol del instituto Raimon que está decidido a sacar adelante el equipo pese a que pende de un hilo. Para ello debe **motivar a sus jugadores** y convencer a otros de que se unan, en especial a **Axel Blaze**, un delantero formidable que acaba de llegar al instituto pero que ha dejado de jugar al fútbol por algún motivo. El objetivo de Mark no es poca cosa: coronar a su equipo campeón del **Fútbol Frontier**, el torneo nacional de clubs de fútbol.

A lo largo de sus **más de 15 horas de duración**, vivimos numerosos momentos llenos de encanto y conocemos a un montón de personajes carismáticos. De hecho, uno de los puntos fuertes de Inazuma Eleven es la posibilidad de **reclutar hasta mil futbolistas diferentes** para formar una alineación a nuestro gusto, número que por cierto aumentó bastante en las siguientes entregas. Desde luego es una buena manera de empezar en la saga.

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Multijugador	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Aunque tiene pocas novedades, es una gran ocasión para descubrir el origen de la saga o para rejugar un título que aún divierte.

Total **83**



Nintendo eShop



Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-8 (8 online)**
Precio: **10,00 €**
Versión Premium
www.nintendo.es



Argumento
La guerra se libra bajo el agua. Pilota tu submarino para acabar con la flota enemiga, pero cuidado: las aguas está infestadas de minas... y no eres el único submarino en estas aguas.



DESCÁRGATE
la versión gratuita



En Sub Wars pilotamos una veintena de submarinos desde una perspectiva subjetiva.





Steel Diver Sub Wars

La guerra submarina es cuestión de habilidad... y estrategia.

El primer Steel Diver fue un juego de acción 2D, pero esta secuela, más ambiciosa, es en un singular **shooter subjetivo.** Y esa no es la única novedad: Sub Wars es el primer "free to play" de Nintendo. En la eShop hay una **versión gratuita** con 6 misiones, dos submarinos y partidas locales online 4 vs. 4. Y si quieres el juego completo, con sus **21 misiones y 20 submarinos**, puedes comprarlo en cualquier momento. El caso es que, de primeras, la versión gratuita es ideal para que descubras lo bien conseguida que está **la sensación de combatir bajo el agua**, y con un control sencillo: con el stick giramos y controlamos la profundidad; el botón X sirve para avanzar, el B para retroceder, y usamos los botones para disparar torpedos.

EL DATO
Es Free to Play: baja de la eShop la gratuita, disfrútala y, si te gusta, paga por la versión completa

Escondidos bajo el agua

Las misiones son variadas: limpiar la zona de enemigos, realizar recorridos en tiempo limitado, acabar con fortalezas... La **escasa I.A.** de los enemigos acaba haciendo todas las misiones parecidas, pero la experiencia de pilotar el submarino lo compensa: debemos tener en cuenta la velocidad a la que nos movemos, calcular el tiempo que los torpedos tardan en llegar al enemigo, usar **el sonar** porque la visibilidad es limitada y es necesario saber dónde están nuestros objetivos antes que verlos... Hacen falta **cautela y estrategia**, sobre todo en las batallas online 4 Vs. 4 (que, como ya hemos dicho, están disponibles en la versión gratuita, y en las que podemos comunicarnos en MORSE con nuestros compañeros). Eso sí, es una pena que no haya más modos multijugador. Y es que el mayor pero del título es que **le faltan modos y variedad** (y calidad gráfica, la verdad) para ser un título sobresaliente, pero aún así se trata de un buen juego de acción que, además, ofrece sensaciones jugables diferentes al resto de los títulos del género.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆

Valoración
Un juego de acción único que transmite bien la sensación de combate bajo el agua. Una pena que le falte variedad. Prueba la versión free.

Total **77**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Yoshi´s New Island
2. DKC Tropical Freeze
3. Super Mario 3D World
4. NES Remix
5. Gunman Clive





JUAN CARLOS GARCÍA

1. DKC Tropical Freeze
2. Yoshi's New Island
3. Wii Sports Club
4. Pokémon X/Y
5. Zelda Wind Waker HD





ROBERTO ANDERSON

1. Profesor Layton vs Phoenix Wright
2. Inazuma Eleven 3
3. Retro City Rampage DX
4. Ace Attorney Dual Destinies
5. Weapon Shop de Omasse

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U



Tranquilidad a la espera de que Mario Kart 8 conquiste el mundo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**
La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
Dr. Luigi (eShop)	257	80
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
EDGE (eShop)	258	79
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
FIFA 13	242	91
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	**255**	**87**
Sea cual sea tu Superhéroe Marvel favorito está en este juego, el LEGO más completo y con héroes más diferenciados hasta la fecha.		
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
New Super Luigi U	250	85
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Rush (eShop)	258	81
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball	251	81
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Wii Sports Club	256	86
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Yoshi's New Island, otra delicia "Made in Nintendo".**
- Hora de Aventuras... de aventuras locas y portátiles.
- **Layton y Wright: dos mitos, una aventura para 3DS.**
- El primer Inazuma Eleven renace en la eShop de 3DS.
- **Steel Diver, con versión gratuita y prémium.**

3DS



Menudo comienzo de primavera con Yoshi y Layton Vs. Phoenix Wright.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Adventure Time Hey Ice...! (eShop)	259	82
Animal Crossing New Leaf	249	93
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
Fire Emblem Awakening	247	93
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Hakuoki (eShop)	259	77
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven (eShop)	259	83
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82
La LEGO Película	279	72
LEGO Batman 2	238	77

Nombre	Número	Nota
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
 Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
 Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Party Island Tour	257	81
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
 El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Profesor Layton El Legado Ashalanti	255	93
 La aventura definitva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pr. Layton Vs. Phoenix Wright	259	93
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Resident Evil Revelations	231	92
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Retro City Rampage DX (eShop)	259	85
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	258	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi	229	78
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Steel Diver Sub Wars (eShop)	259	77
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Yoshi's New Island	259	91
Zelda A Link Between Worlds	255	95
 El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10

JUEGOS DE ROL

1. Pokémon X & Y (3DS)
2. Monster Hunter 3 (Wii U / 3DS)
3. Inazuma Eleven 3 (3DS)
4. Fire Emblem Awakening (3DS)
5. Mass Effect 3 (Wii U)
6. Bravely Default (3DS)
7. Etrian Odyssey IV (3DS)
8. Shin Megami Tensei SH (3DS)
9. Kingdom Hearts 3D (3DS)
10. Project X Zone (3DS)

Los parajes y personajes de las dos pelis estrenadas de El Hobbit estarán en el juego. Sí, ese de atrás es Smaug. Que tengáis suerte.

Wii U

- AVENTURA
- WARNER
- ABRIL

LEGO El Hobbit

Bilbo y sus colegas se van de marcha por la Tierra Media.



GamePad

No se han confirmado sus usos, pero si atendemos a los últimos LEGO, esperad mapa interactivo y puzles táctiles como en La LEGO Película. Y Off-TV, claro.

LEGO El Señor de los Anillos demostró que ni siquiera la Tierra Media le viene grande a Travelers Tales en su afán por convertir en LEGO todo lo que tocan. Y ahora el estudio inglés lanza LEGO El Hobbit, que repasará las películas 'Un Viaje Inesperado' y 'La Desolación de Smaug'. La tercera entrega, que se estrena a finales de año, suponemos que quedará para otro juego. Y la aventura que hoy nos ocupa recuperará el desarrollo aventurero y el cooperativo a dobles, y añadirá alguna que otra novedad jugable interesante.

Qué grande la Tierra Media

En los 16 niveles del juego visitaremos los escenarios clave de las pelis: la ciudad de los Trasgos, Mirkwood, Rivendell o el paso de las montañas nubladas... A ellos accederemos a través de un gran escenario sandbox central, la Tierra Media. Y claro, manejaremos a personajes sin fin, como Bilbo, los enanos, Gandalf, Legolas o Bardo. La mecánica básica se mantendrá: alternar las habilidades propias de cada uno para activar interruptores y resolver puzles, mientras repartimos estopa contra orcos, trasgos y demás gentes de mal vivir. Y lo mejor es que se mantendrá la tendencia del último gran LEGO, el del Universo Marvel, de diferenciar cada vez más a los personajes. Por ejemplo, Dwalin apartará obstáculos con su martillo, Balin romperá con su hacha algunas paredes y Gandalf usará su magia.

¿Y las novedades? Pues tendremos la posibilidad de usar a dos personajes como equipo: se agarran del brazo, los controlaremos a la vez y juntos realizarán acciones y ataques especiales. Y, de manera parecida a como ocurre en la reciente La LEGO Película, habrá objetos que solo podremos construir encontrando los materiales necesario y resolviendo sencillos puzles visuales, en los que habrá que localizar y colocar en orden las piezas. Además, parece este LEGO El Hobbit apostará más que otros LEGO por los minijuegos: por ejemplo, en el primer escenario, la casa de Bilbo, disfrutaremos de uno musical. Vamos, que va a ser completísimo y, por supuesto, mantendrá las partidas a dobles en modo local.

Primera impresión

- **Personajes muy diferenciados.**
- **Desarrollo poco sorprendente.**





NES REMIX 2 pág 54



NINTENDO POCKET FOOTBALL pág 55

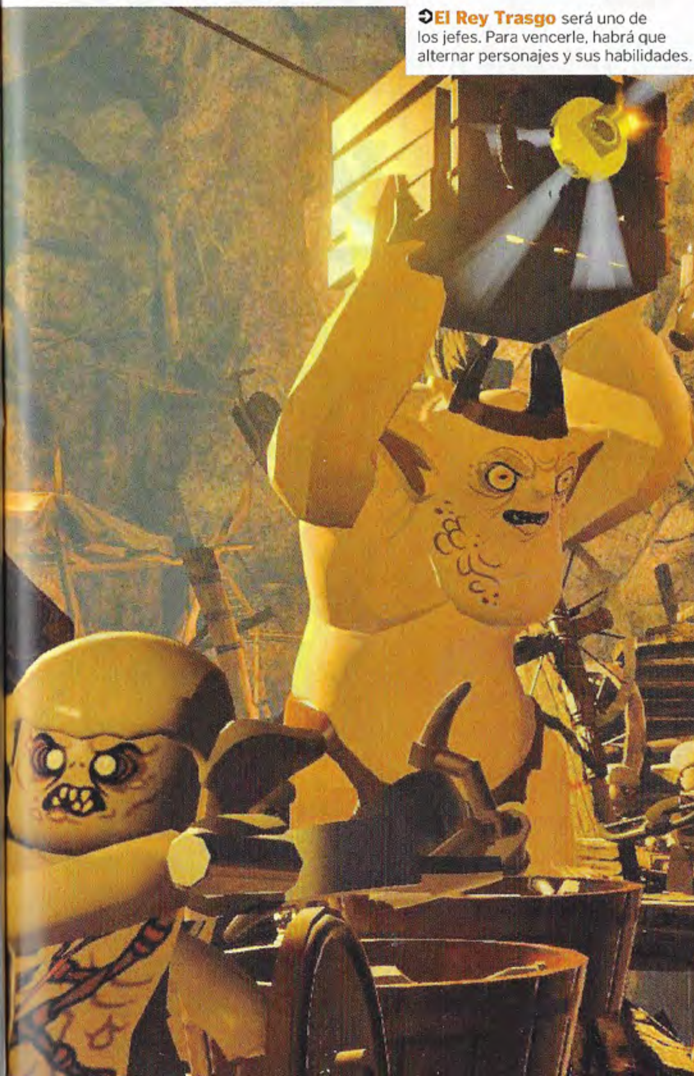


POKéMON LINK BATTLE pág 56

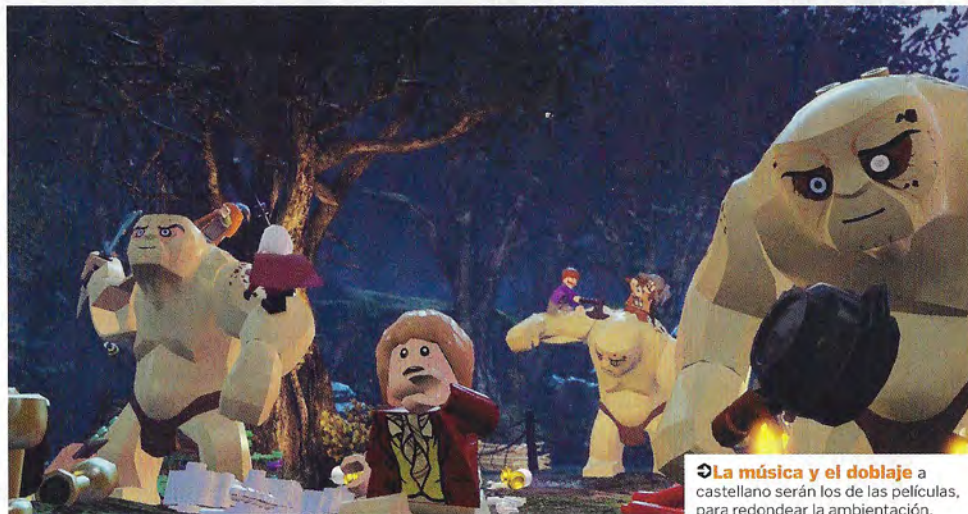




LA MEZCLA DE ACCIÓN, PUZLES Y EXPLORACIÓN MEJORARÁ CON MÁS MINIJUEGOS Y DIFERENCIAS ENTRE PERSONAJES



El Rey Trasgo será uno de los jefes. Para vencerle, habrá que alternar personajes y sus habilidades.



La música y el doblaje a castellano serán los de las películas, para redondear la ambientación.



MEJORAS AQUÍ Y ALLÁ, sin alterar en exceso la fórmula de los juegos LEGO, es lo que vamos a encontrar en este El Hobbit, que tendrá en la posibilidad de manejar dos personajes "unidos" (capaces de realizar acciones y ataques especiales) su mayor aportación, así como una recreación de la Tierra Media más grande, detallada y con más cosas para hacer. Incluso volverá el Mithril para crear nuestras propias armas...





➲**Kirby's Adventure** al fin se "remezclará". Todos los clásicos que echamos en falta en el primer juego estarán presentes, más alguno extra.

Wii U
➲ MINIJUEGOS
➲ NINTENDO
➲ 25 DE ABRIL

NES Remix 2

Nintendo añade más ingredientes a su sabrosa (re)mezcla de clásicos.



En el GamePad

Como el primer NES Remix, los controles serán la cruceta y dos botones (igual que en NES, vamos). En la pantalla del Wii U GamePad podremos disfrutar de modo Off-TV.

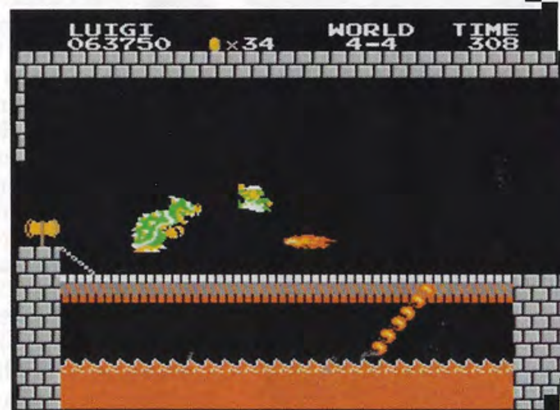
NES Remix demostró que 8 bits y 2 botones siguen dando mucho juego más de 30 años después. Su secuela se presenta como una expansión, con la misma base pero cambiando los juegos. Los retos estarán basados en los cartuchos de NES que Nintendo se había guardado en la recámara: Zelda II The Adventure of Link, Super Mario Bros. 2, Dr. Mario, Kirby's Adventure, Super Mario Bros. 3, Kid Icarus, Punch-Out!!, Metroid, Mario Open Golf, Super Mario Bros. The Lost Levels, Ice Hockey y Wario's Woods. Franquicias y géneros para todos.

El nuevo Scariolo

Habrá un montón de breves pero intensas pruebas que exigirán dominar las mecánicas de cada juego, como noquear a un rival en Punch-Out! o conseguir monedas rápidamente en Super Mario Bros. 3. Dependiendo de nuestra habilidad recibiremos de una a tres estrellas, con las que desbloquearemos las retos más atractivos: los Remix, que modifican (o mezclan) los clásicos y, por ejemplo, enfrentan al Link de Zelda II con Hermanos Martillo y Boos. Y añadid a la mezcla otra aún más especial: Super Luigi Bros., que supondrá otra vuelta (literal) al clásico Super Mario Bros. y nos propondrá superar todos sus niveles invertidos horizontalmente con Luigi. En Japón, NES Remix 2 saldrá también en formato físico junto al primero, aunque la única confirmación para Europa es que en abril se lanzará la versión digital de la eShop.

Primera impresión

- **Incluye Metroid, Kid Icarus...**
- **¿Se quedará en una expansión?**











El aspecto gráfico será muy peculiar. Es otro de los factores que le dará personalidad al juego, como las animaciones, de las que se ha sacado un partido brutal.

En los partidos se verán los resultados de tus decisiones: de entrenamiento y de estrategia.



Dirigir el club y llevarlo a lo más alto de la competición internacional, ese es el objetivo y empieza ya mismo.



NINTENDO 3DS

- SIMULADOR
- NINTENDO
- 17 ABRIL

Nintendo Pocket Football Club

Eres el dueño, entrenador, estratega y mánager de un grupo de héroes.

Pondrán Nintendo Pocket Football como asignatura en las escuelas de entrenadores? Deberían. En pocos juegos de fútbol asumes tanta autoridad, y tus decisiones tienen tanto peso. De ti dependen tácticas, fichajes, tipo de entrenamiento o nombre del club y jugadores. Este simulador de gestión futbolística no admite comparaciones, ni por su complejo motor de juego ni por su particular aspecto.

¿Ancelotti o Simeone?

Para disfrutar Nintendo Pocket, es básico no dejar a tu equipo a su suerte. Hay que entrenarlo, elegir las tácticas adecuadas, y sobre todo 'ver' todo el partido. Es un proceso continuo que exige estar atento a cualquier detalle, observar el desarrollo de los acontecimientos y ajustar tu estrategia como corresponda. Ganes o pierdas, conseguirás tarjetas de entrenamiento con las que mejorar a tus jugadores: enseñar a un defensa a hacer una entrada, a un centrocampista a mejorar sus pases o reforzar la moral de un delantero. Tu equipo irá creciendo a medida que se enfrente a otros clubes, ya sea de la consola como de otros jugadores con los que te cruces. Y cuanto más duro sea un rival, más nuevos objetivos conseguirá. Así que pasa de los fáciles...

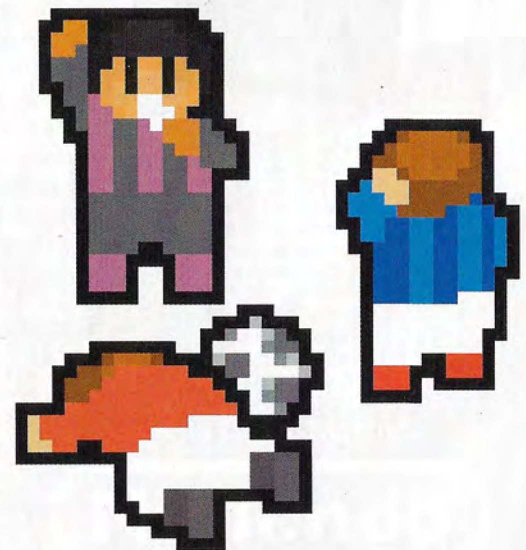
Además, podremos compartir jugadores con otros usuarios, y se activará una página web en la que ver las estadísticas de tu club y de los de tus amigos, así como las clasificaciones.

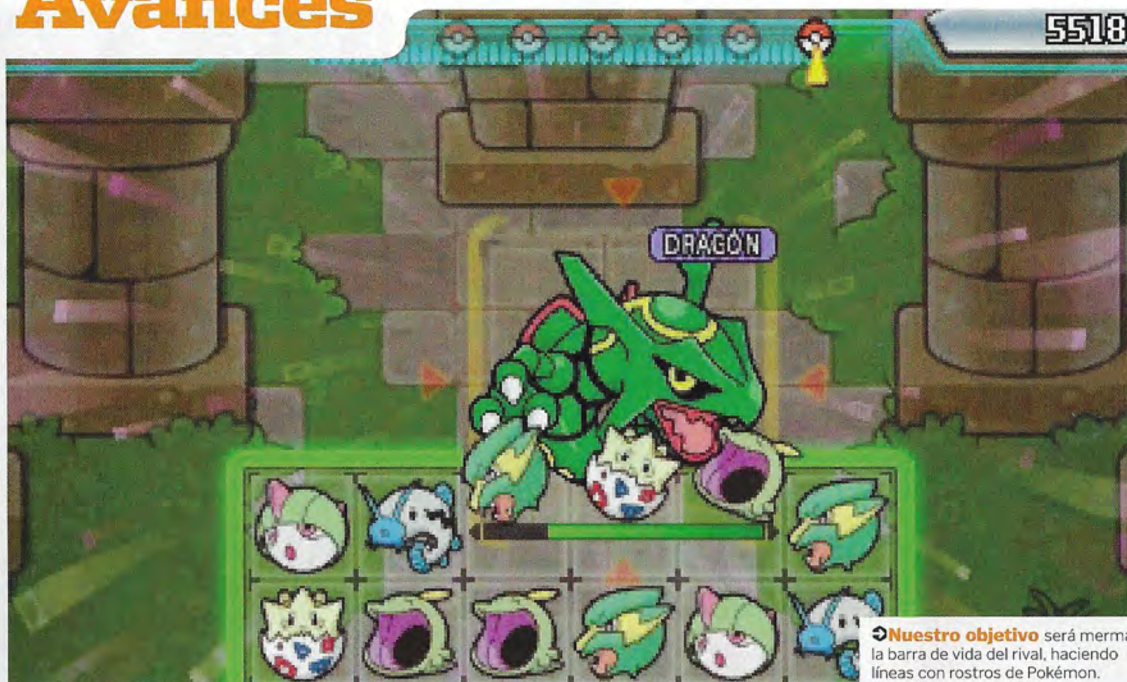
Primera impresión

- **Sencillez de manejo.**
- **¿Y el control durante el partido?**

Control táctil

El stylus hará de entrenador en la banda. Será la manera de comunicarte con tu equipo, porque todo será táctil.





➲**Nuestro objetivo** será mermar la barra de vida del rival, haciendo líneas con rostros de Pokémon.



➲**Estarán los más de 700 Pokémon** conocidos y mantendrán algunos de sus poderes.

Lista de Pokémon
N.º 113 Chansey
NORMAL
Zona donde aparece
Ruinas Celestes
Fase 04
Ataque
Curación
Restaura energía del área de juego.



NINTENDO 3DS

➲ PUZLE
➲ NINTENDO
➲ MARZO

Pokémon Link Battle!

Las batallas Pokémon toman forma de puzle.



Control táctil

El Pokémon rival atacará desde la pantalla superior, y nosotros usaremos el stylus en la táctil para hacer líneas horizontales y verticales de, al menos, tres Pokémon iguales.

Como quien no quiere la cosa, llevamos jugando puzles de Pokémon desde 2001, cuando Pokémon Puzzle Challenge para GBC salió en Europa. En concreto, este que nos llega para 3DS es la secuela directa de Pokémon Link para DS, con la misma mecánica: usando el stylus, tenemos que formar filas horizontales y verticales con el mismo Pokémon para que estas desaparezcan, y así mermar la barra de vida del Pokémon que ataca desde la pantalla superior.

Ataques especiales

No obstante, este típico desarrollo de puzle viene enriquecido por varias poké-características. El Pokémon enemigo nos ataca lanzando Pokémon a nuestra pantalla... ¡e incluso irrumpiendo en ella para realizar poderosos ataques! El juego incluirá los más de 700 Pokémon descubiertos hasta la fecha (sí, los de X e Y también) y, atención, porque tendrán algunos de sus poderes habituales: dependiendo del Pokémon con el que hagamos líneas, activaremos ataques especiales, recuperaremos vida... De hecho, atacar con un tipo de Pokémon cuya clase sea especialmente fuerte contra el enemigo será una gran ventaja.

Pokémon Link Battle será unas de las grandes apuestas de este mes en la eShop y tiene pintaza, aunque la confirmación de que no tendrá multijugador nos haya decepcionado. Al menos sí habrá características StreetPass.

Primera impresión

- **Partidas muy dinámicas.**
- **No va a tener multijugador.**









SUPER CONCURSO
MAESTROS POKéMON

La Revista Oficial Nintendo te da la oportunidad de disfrutar las últimas ediciones de Pokémon XY en la consola portátil más nueva de Nintendo. Hay tres packs para tres afortunados. ¡A por ellos!



¡HAZTE CON ELLOS!

3 PACKS









¡¡3 Consolas Nintendo 2DS!!

¡¡3 juegos Pokémon X/Y para 3DS/2DS!!



PARTICIPA AQUÍ

hobbyconsolas.com/concursos/pokemon

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

10 juegos artísticos

Juegos para enmarcar, arte interactivo. Bienvenidos a esta exposición nintendera.



EL DATO Aprende arte con Nintendo: el museo del Louvre en París se puede vivir de otra manera gracias a la aplicación de 3DS Guía del Louvre, con 600 fotografías de las obras de arte y 400 de las salas del museo, y 30 horas de audiocomentarios

1



SMB 2 Yoshi's Island

(Nintendo, SNES, 1995) Usó el chip Super FX 2 pero no para lograr más realismo, sino gráficos con una acabado "pintado por un niño".

2



Dragon's Lair

(Digital Eclipse, GBC, 2001) Casi una película de animación interactiva. Y para colarla en Game Boy Color hay que ser un artista...

3



Paper Mario

(Intelligent Systems, N64, 2001) Mario pasó de ser 3D a un dibujo más plano que nunca: todos los personajes estaban hechos de papel.

4



Zelda: The Wind Waker

(Nintendo, GC, 2003) Su 'toon-shading' provocó gritos: primero de incredulidad y luego de "oooh, qué bonito". Y en HD para Wii U, más.

5



XIII

(Ubisoft, GC, 2003) El cómic es el noveno arte. XIII se basaba en uno y hasta usaba sus recursos: viñetas, onomatopeyas...

6



Okami

(Ready at Dawn, Wii, 2008) Su bello y entintado aspecto está inspirado en los grabados japoneses y la mitología sintoísta.

7



Mad World

(Gearbox, Wii, 2009) Su estilo artístico se inspiraba en el del cómic Sin City. Y Jack, su prota, mataba de formas muy (ejem) artísticas.

8



Muramasa: The Deamond Blade

(Vanillaware, Wii, 2009) Los impresionantes diseños japoneses que cobran vida en el juego están dibujados a mano.

9



Kirbi's Epic Yarn

(Good-Feel, Wii, 2011) A veces perderás el hilo de la partida y te quedarás embobado mirando sus mundo hecho de hilo, parches, retales...

10



Trine 2: Director's Cut

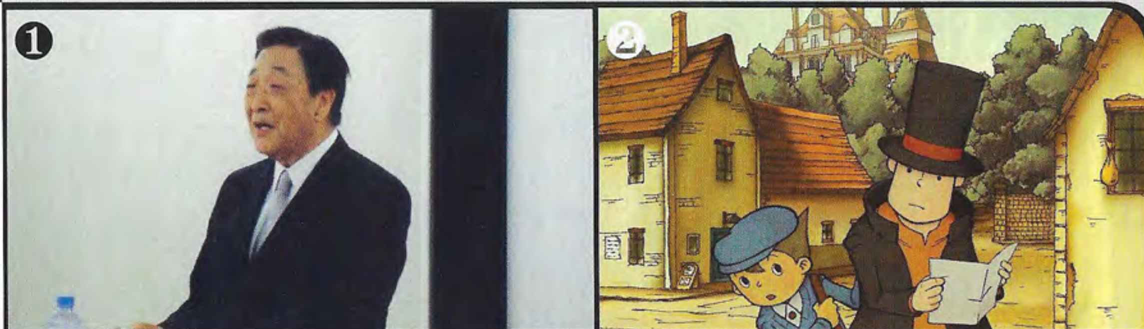
(Frozenbyte, Wii U, 2012) Barroquismo es la palabra que define su apartado gráfico. Y un tremendo mimo artesanal por el detalle.

MÁS TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 60 **Retro Review Pokémon**
Recordamos las ediciones Oro y Plata para GBC, con sus 251 Pokémon.

DRAGONAIR :L36♀
:L45♂
HP: 124/124

10 cosas sobre Profesor Layton





1 Los puzles de la saga están basados en el trabajo de Akira Tago, psicólogo que lleva desde 1966 publicando libros de gimnasia mental de gran prestigio en Japón.

2 El primer juego de Layton que llegó a España, La Villa Misteriosa, no estaba doblado en castellano. Pero desde el segundo, todas las entregas principales han incluido texto y voces en nuestro idioma.

3 Akihiro Hino, de Level-5, propuso a Capcom crear un crossover de Profesor Layton y Phoenix Wright, y convenció a Shu Takumi (creador de Ace Attorney) para que tomase las riendas del proyecto.

4 El lanzamiento de La Máscara de los Prodigios contó con el apoyo del divulgador Eduard Punset, que aseguraba que era recomendable jugar a juegos como Layton para mantener el cerebro activo.

5 La saga Layton lleva más de 15 millones de juegos vendidos contando todas las entregas. Y el merchandising con su leyenda llega hasta las tabletas de chocolate.

6 Hay un manga oficial de la saga, obra de Naoki Sakura, que en España publica Norma Editorial bajo el título El Profesor Layton y sus Divertidos Misterios.

7 Level-5 anunció el pasado verano Layton 7, una nueva entrega de aspecto muy diferente a sus predecesores y definido como un juego de "rol y puzles". Aun no está claro si será considerado un spin-off o una entrega principal.

8 Un spin-off para móviles, llamado Layton Brothers: Mystery Room, está disponible para smartphones. En él aparece Alfendi Layton, hijo del profesor. Es obra de Matrix Software, los desarrolladores de los remakes de Final Fantasy III y IV para DS y de Final Fantasy: The 4 Heroes of Light.

9 La película El Profesor Layton y la Diva Eterna transcurre entre La Llamada del Espectro y La Máscara de los Prodigios. Aún no ha llegado a España.

10 En Japón se han editado tres novelas de Layton que incluyen puzles en sus páginas, pero de momento no han llegado aquí.





© LEVEL-5 / © EZAKI GLICO CO. LTD











RETRO REVIEW

La segunda generación de Pokémon consolidó a esta saga como **la franquicia de rol** más grande jamás creada.



- Rol
- Game Freak
- Game Boy Color
- 2001
- 7.940 pts
- 1-2 jugadores
- No disponible en C.V.

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Eso del reloj interno hace que enganche una barbaridad. No solo ha aumentado el número de Pokémon. Las posibilidades de interacción con otros jugadores han crecido enormemente. El género del rol tiene un nuevo rey. Con Oro y Platino llega la adicción absoluta. Imprescindible, te gusten o no las entregas anteriores".
NOTA: 97



Oro y Plata no solo incorporaba color, también incluía el reloj interno que nos obligaba a jugar de noche.

Pokémon Oro y Plata



Los Pokémon Legendarios Lugia y Ho-Oh eran las caras visibles de las ediciones Plata y Oro. Ya sabréis cuál aparecía en cada caja, ¿verdad?

La segunda generación Pokémon arrasó... a todo color.

Cinco años después de los primeros Pokémon, las ediciones Roja y Azul, Nintendo y Game Freak demostraron que sus "monstruos de bolsillo" no era un fenómeno pasajero y que estas criaturas habían llegado para quedarse junto al resto de la familia Nintendo. Publicado en 2001 para Game Boy Color, Pokémon Oro y Plata se desarrollaba tres años después de los juegos originales. Un nuevo entrenador Pokémon debía recorrer la región de Johto, vérselas con el Team Rocket y, aparte de hacer frente al Alto Mando, convertirse en el mejor entrenador de todos. Pero que el argumento fuera tan parecido al del juego original poco importaba, porque la nueva aventura resultó ser un salto cualitativo y cuantitativo por numerosos elementos y factores que abrían multitud de posibilidades para los fans de la saga.

100 más en la familia

La gran baza de esta nueva entrega se encontraba en los 100 nuevos Pokémon, que se sumaban a los 151 conocidos de las entregas anteriores. Cada cartucho poseía algunas especies exclusivas, por lo que el intercambio entre jugadores era imprescindible para completar la Pokédex a través del cable Game Link y el puerto de infrarrojos. A los 15 especies conocidas, el juego añadía Pokémon de tipo Siniestro y Acero. Oro y Plata incluye un reloj interno que marca el tiempo real. Una vez puesto en hora, el software detecta constantemente la hora del día en la que se está jugando, algo que resulta básico porque algunos Pokémon sólo aparecen por la noche y ciertos acontecimientos sólo tienen lugar a determinadas horas. Además, por primera vez había Pokémon macho y hembra, y con Pokémon de género distin-





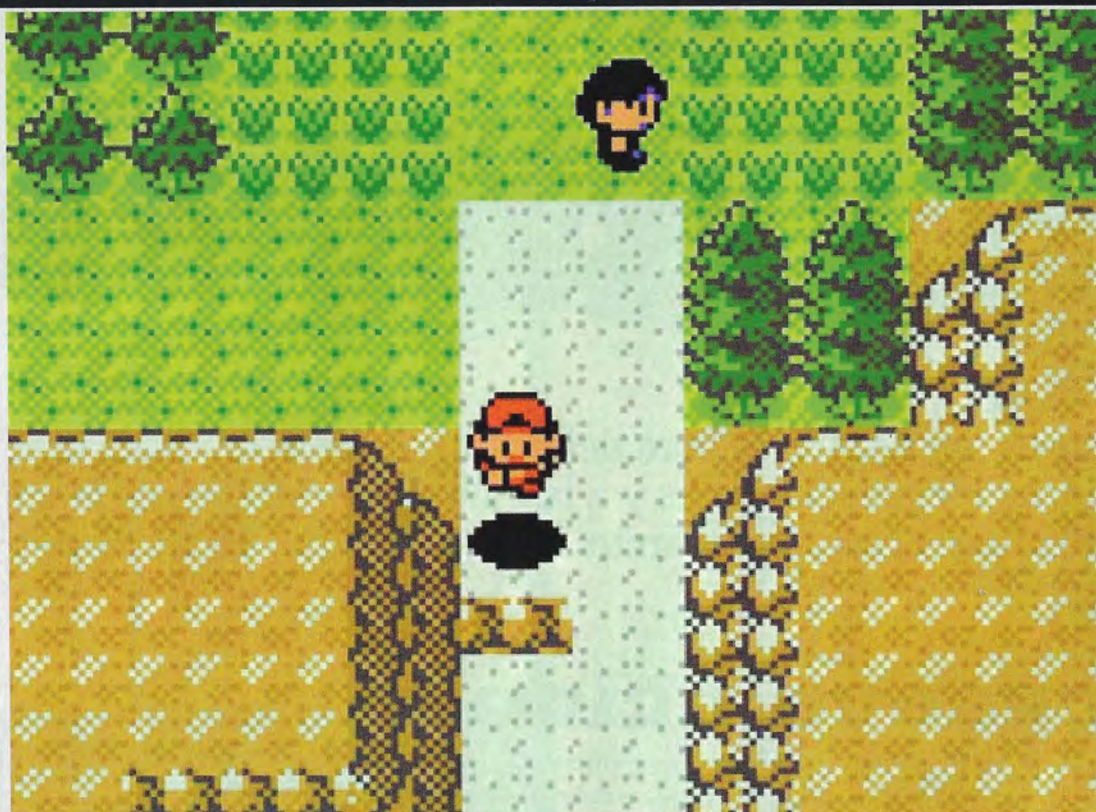
Capturar Pokémon, entrenarlos, mejorarlos y avanzar en el modo historia. La mecánica básica de la saga se mantiene intacta hoy.



Las batallas presentan todavía a los personajes de manera estática, con efectos de sonido rudimentarios. Y aún así resultan muy emocionantes.

La edición definitiva

Al igual que con Pokémon Amarillo, Pokémon Oro y Plata recibieron al poco tiempo una ampliación que resultó la versión definitiva del juego: la Edición Cristal. Esta actualización era exclusiva de Game Boy Color y utilizaba todos los recursos de la nueva portátil para lucir mejor. Aparte, incluía la posibilidad de elegir el género del protagonista o la recordada Torre de Batalla. Muchos de estos elementos se han mantenido hasta la actualidad en la saga.



LA 2º GENERACIÓN DE POKÉMON INNOVÓ RESPETANDO LA ESENCIA BÁSICA.

to era posible conseguir un huevo que podía contener pre-evoluciones de Pokémon ya conocidos.

Como guiño a los juegos anteriores, a lo largo del nuevo mundo de Johto podíamos llegar a encontrarnos con el entrenador original Rojo y retarle a una épica batalla en una de las secciones finales extra del juego. Aunque antes hubiera que enfrentarse y vencer a 8 nuevos líderes de gimnasio, y hacerse con sus correspondientes medallas.

En resumen, Game Freak había refinado muchísimo la fórmula de entrenar, coleccionar e intercambiar del juego original, creando un título aún más profundo... y que, además, fue el primer Pokémon diseñado para Game Boy Color, aunque era compatible con las Game Boy originales (y con las ediciones Roja, Azul y Amarilla).

La confirmación del éxito

Pokémon Oro y Plata fueron un éxito mundial. Después llegó la Edición Cristal, ya exclusiva de GB Color, y el fenómeno se tornó imparable: Pokémon estaba destinada a ser una de las franquicias más grandes de la historia de Nintendo... y del entretenimiento.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Tan adictivo y rejugable como la primera vez. Solo ha pasado el tiempo en el apartado gráfico.

Que la partida de los cartuchos originales se guardaba con pila y... las pilas se gastan.

Nuestra opinión

Fiebre por Pokémon

La saga pegaba un salto enorme entre los colores y los minerales. Estrenaba color pero había mucho más: 100 nuevos Pokémon, género, reloj interno...

Nota 90

5 Datos



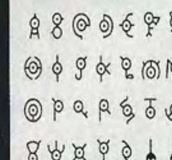
Pokémon Oro y Plata fueron nuestra primera portada doble de la historia con dos versiones para celebrar nuestro número 100. ¿Lo recordáis?



Nintendo 64 recibió en 2001 la segunda parte de Pokémon Stadium, que contaba con los 251 Pokémon de las dos primeras generaciones gracias al Transfer Pak.



Oro y plata fueron adaptados a DS en las versiones HeartGold y SoulSilver en 2009, con muchos añadidos, como la región de Kanto enterita.



Los Unown debutaron en Oro y Plata. Dieron de que hablar por representar el alfabeto occidental.



Podías hablar con otros personajes del juego por teléfono, y escuchar emisoras de radio que nos daban información.

Práctico Nintendo

Especial MAESTROS POKéMON

¡Entrenadores, ha llegado la hora del desafío definitivo! Gracias al completo análisis de las Megaevoluciones y a la guía para manejar el Banco Pokémon, vuestra sabiduría crecerá sin límite. ¡Es el momento de los Maestros!

Megaevoluciones

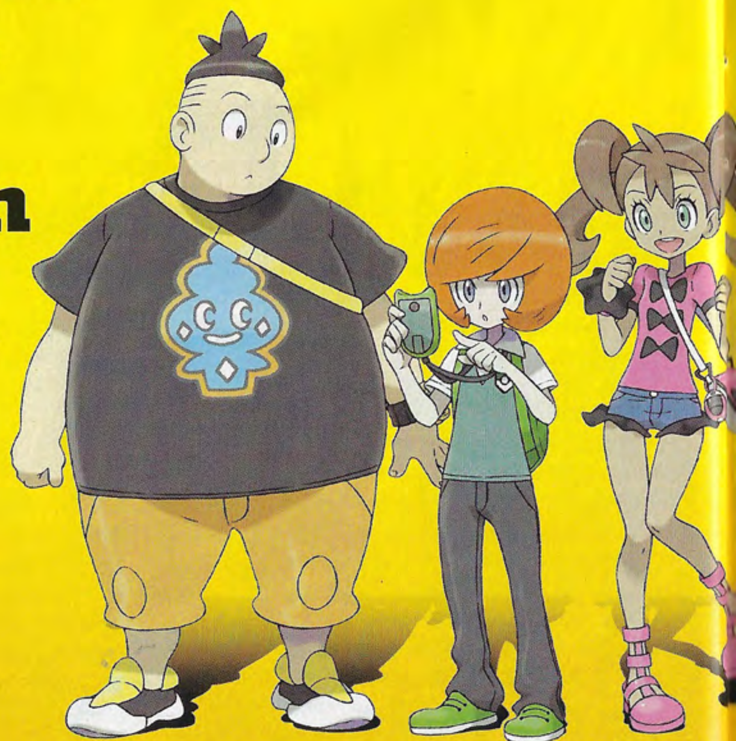
Analizamos las 28 megaevoluciones de Pokémon XY al detalle. Ficha por ficha, los niveles de ataque y defensa, los mejores ataques y una descripción de sus habilidades.

Banco Pokémon

Las claves que necesitáis saber para manejar el Banco como si lo hubierais creado vosotros, o casi. La guía más exhaustiva que podréis encontrar de esta nueva aplicación.

Oak al rescate

Un mes más, Oak despeja las incógnitas más difíciles de nuestros lectores. Nos "sopla" el último truco del juego y nos cuenta los detalles del Pokémon del mes.



Mega-Venusaur (Planta Veneno)

PS	80
Ataque	100 (+18)
Defensa	123 (+40)
At. Especial	122 (+22)
Def. Especial	120 (+20)
Velocidad	80

Piedra: **Venusaurita**
Habilidad: **Sebo**
Naturaleza: **Osada o Serena**
EVs: **248 PS, 252 Def, 8 At Esp**
Gigadrenado
Bomba Lodo
Síntesis/Drenadoras
Somnífero/Tóxico



Venusaur resiste gran cantidad de golpes con su elevada defensa y aprovecha para dormir o intoxicar al rival además de para usar Drenadoras. Sus ataques principales son Gigadrenado y Bomba Lodo al recibir bonus por ser del mismo tipo (stab).

Mega-Charizard X (Fuego Dragón)

PS	78
Ataque	130 (+46)
Defensa	111 (+33)
At. Especial	130 (+21)
Def. Especial	85
Velocidad	100

Piedra: **Charizardita X**
Habilidad: **Garra Dura**
Naturaleza: **Firme o Alegre**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 PS**
Danza Dragón
Envite Ígneo/Puño Fuego
Garra Dragón/Enfado
Terremoto/Puño Trueno



Charizard puede aprovechar el stab de los tipos Fuego y Dragón gracias a esta megaevolución, con Envite Ígneo y Garra Dragón. Terremoto acaba con Heatran y amenazas rocosas, pero Puño Trueno ayuda con Pokémon de tipo Agua. Danza Dragón le permite cargarse.

Mega-Charizard Y (Fuego Volador)

PS	78
Ataque	104 (+20)
Defensa	78
At. Especial	159 (+50)
Def. Especial	115 (+30)
Velocidad	100

Piedra: **Charizardita Y**
Habilidad: **Sequía**
Naturaleza: **Modesta Miedosa**
EVs: **252 At Esp, 252 Vel, 4 PS**
Llamarada
Rayo Solar
Onda Certera
Pulso Dragón/Respiro



Charizard aprovecha su habilidad sequía potenciando su ataque Llamarada y permitiendo el uso de Rayo Solar en un turno. Onda Certera es adecuado para Heatran o Blissey, mientras que Pulso Dragón se ocupa de dragones como Salamence o Latios. También puede usar Respiro.

Mega-Blastoise (Agua)

PS	79
Ataque	103 (+20)
Defensa	120 (+20)
At. Especial	135 (+50)
Def. Especial	115 (+10)
Velocidad	78

Piedra: **Blastoisita**
Habilidad: **Megadisparador**
Naturaleza: **Modesta**
EVs: **252 PS, 252 At Esp, 4 Def**
Hidropulso/Hidrobomba
Pulso Umbrío
Esfera Aural/Pulso Dragón
Giro Rápido



Blastoise aprovecha su habilidad con Hidropulso, Pulso Umbrío y Esfera Aural, combinación que hace daño neutral a todos los Pokémon salvo Whimsicott y Azumarill. Con el ataque Giro Rápido puede quitar las molestas Púas y Trampa Rocas del campo.

Mega-Alakazam (Psíquico)

PS	55
Ataque	50
Defensa	65 (+20)
At. Especial	175 (+40)
Def. Especial	95
Velocidad	150 (+30)

Piedra: **Alakazamita**
Habilidad: **Rastro**
Naturaleza: **Modesta**
EVs: **252 At Esp, 252 Vel, 4 PS**
Psicocarga
Onda Certera
Brillo Mágico
Bola Sombra



Con su enorme Ataque Especial y Velocidad, Alakazam puede acabar con los Pokémon defensivos rivales con gran facilidad. Psicocarga recibe stab y golpea la Defensa del rival, mientras que el resto le proporciona una gran cobertura. Otra opción es ponerle Sustituto.

Mega-Gengar (Fantasma Veneno)

PS	60
Ataque	65
Defensa	80 (+20)
At. Especial	170 (+40)
Def. Especial	95 (+20)
Velocidad	130 (+20)

Piedra: **Gengarita**
Habilidad: **Sombratrampa**
Naturaleza: **Miedosa**
EVs: **252 At Esp, 252 Vel, 4 PS**
Bola Sombra
Onda Certera
Bomba Lodo/Brillo Mágico
Hipnosis/Mofa/Sustituto



Gengar no sólo mejora su Ataque Especial, sino que además atrapa a los rivales con su nueva habilidad. Por ello puede dormirles o usar Mofa para luego golpear duro con Bola Sombra. Onda Certera es para Blissey o Tyranitar, y Bomba Lodo recibe stab contra hadas.

Megaevoluciones

Mega-Kangaskhan (Normal)

PS	105
Ataque	125 (+30)
Defensa	100 (+20)
At. Especial	60 (+20)
Def. Especial	100 (+20)
Velocidad	100 (+10)



Piedra: **Kangaskhanita**
Habilidad: **Amor Filial**
Naturaleza: **Firme o Alegre**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 PS**
Sorpresa
Golpe Bajo
Retribución
Puño Incremento/Terremoto

La habilidad Amor Filial le permite golpear dos veces por turno con cualquier ataque. Sorpresa lo utiliza para tener un golpe gratis el primer turno, y luego Retribución por stab, Golpe Bajo para amenazas más rápidas y termina con Puño Incremento para aumentar su Ataque.

Mega-Pinsir (Bicho Volador)

PS	65
Ataque	155 (+30)
Defensa	120 (+20)
At. Especial	65 (+10)
Def. Especial	90 (+20)
Velocidad	105 (+20)



Piedra: **Pinsirita**
Habilidad: **Piel Celeste**
Naturaleza: **Alegre**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 Def**
Danza Espada
Retribución
Ataque Rápido
Terremoto/A Bocajarro

La habilidad de Mega-Pinsir hace que Retribución sea de tipo Volador, recibiendo stab y Danza Espada. Ataque Rápido es perfecto para rematar rivales débiles. Por su parte, Terremoto y A Bocajarro acaban con Pokémon de tipo Roca, Acero o Eléctrico.

Mega-Gyarados (Agua Siniestro)

PS	95
Ataque	155 (+30)
Defensa	109 (+30)
At. Especial	70 (+10)
Def. Especial	130 (+30)
Velocidad	81



Piedra: **Gyaradosita**
Habilidad: **Rompemoldes**
Naturaleza: **Alegre**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 Def**
Danza Dragón
Cascada
Terremoto
Roca Afilada/Mordisco

Gyarados pierde su gran debilidad al tipo Eléctrico y con su habilidad puede golpear a Rotom con Terremoto. Cárgalo con Danza Dragón y luego golpea duro con Cascada o Mordisco aprovechando stab. Otra opción es ponerle Roca Afilada, que es mucho más poderoso.

Mega-Aerodactyl (Roca Volador)

PS	80
Ataque	135 (+30)
Defensa	85 (+20)
At. Especial	70 (+10)
Def. Especial	95 (+20)
Velocidad	150 (+20)



Piedra: **Aerodactylita**
Habilidad: **Garra Dura**
Naturaleza: **Alegre o Firme**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 PS**
Roca Afilada
Terremoto
Golpe Aéreo
Triturar/Colmillo Hielo

Aerodactyl mejora su Ataque y Velocidad y golpea duro gracias a Garra Dura. Roca Afilada y Golpe Aéreo reciben stab, mientras que Terremoto y Triturar o Colmillo Hielo proporcionan una gran cobertura de tipos. Mega Alakazam o Mega Gengar caen rápido.

Mega-Mewtwo X (Psíquico Lucha)

PS	106
Ataque	190 (+80)
Defensa	100 (+10)
At. Especial	154
Def. Especial	100 (+10)
Velocidad	130



Piedra: **Mewtwoita X**
Habilidad: **Impasible**
Naturaleza: **Alegre o Firme**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 PS**
Cabezazo Zen/Psicocorte
Puño Drenaje
Terremoto
Corpulencia

Mewtwo adquiere un Ataque enorme con esta Megapiedra, golpeando con Cabezazo Zen y Puño Drenaje, ambos con stab gracias a que ahora es de tipo Psíquico y Lucha. Puedes probar antes a cargarlo con Corpulencia. Terremoto es para Aegislash, que resiste lo anterior.

Mega-Mewtwo Y (Psíquico)

PS	106
Ataque	150 (+40)
Defensa	70 (-20)
At. Especial	194 (+40)
Def. Especial	120 (+30)
Velocidad	140 (+10)



Piedra: **Mewtwoita Y**
Habilidad: **Insomnio**
Naturaleza: **Modesta**
EVs: **252 At Esp, 252 Vel, 4 PS**
Onda Mental/Psíquico
Rayo Hielo
Llamarada/Esfera Aural
Paz Mental

Con la otra Megapiedra, Mewtwo es un gran atacante especial, usando Onda Mental por stab. Rayo Hielo es perfecto contra los dragones legendarios varios, mientras que Llamarada acaba con Genesect o Scizor. Puedes cargar su potencial con Paz Mental si predices un cambio.

Mega-Ampharos (Eléctrico Dragón)

PS	90
Ataque	95 (+20)
Defensa	105 (+20)
At. Especial	165 (+50)
Def. Especial	110 (+20)
Velocidad	45 (-10)



Piedra: **Ampharosita**
Habilidad: **Rompemoldes**
Naturaleza: **Modesta**
EVs: **246 PS, 252 At Esp, 8 Vel**
Voltiocambio
Pulso Dragón
Onda Certera/Rayo
Onda Trueno/Campana Cura

Ampharos gana el tipo Dragón y lo aprovecha atacando con Pulso Dragón por stab. Voltiocambio le permite golpear y salir del juego, mientras que Onda Certera es para Tyranitar o Ferrothorn. Finalmente, Onda Trueno o Campana Cura vienen muy bien para ayudar al equipo.

Mega-Scizor (Bicho Acero)

PS	70
Ataque	150 (+20)
Defensa	140 (+40)
At. Especial	65 (+10)
Def. Especial	100 (+20)
Velocidad	75 (+10)



Piedra: **Scizorita**
Habilidad: **Experto**
Naturaleza: **Firme**
EVs: **246 PS, 252 At, 8 Vel**
Ida y Vuelta
Fuerza Bruta
Persecución/Desarme
Puño Bala

Scizor gana en poder y resistencia al megaevolucionar, pero funciona igual que siempre: Ida y Vuelta para salir del combate y Puño Bala para rematar a Pokémon débiles. Fuerza Bruta contra Tyranitar o Heatran. Persecución para golpear en la huida de Gengar o Latios.

Mega-Heracross (Bicho Lucha)

PS	80
Ataque	185 (+60)
Defensa	115 (+40)
At. Especial	40
Def. Especial	105 (+10)
Velocidad	75 (-10)



Piedra: **Heracrossita**
Habilidad: **Encadenado**
Naturaleza: **Firme**
EVs: **252 PS, 252 At, 4 Vel**
Pin Misil
A Bocajarro/Empujón
Pedrada
Terremoto/Recurrente

Con la habilidad Encadenado, Heracross se asegura el máximo de golpes con Pin Misil y Empujón, que reciben stab. Pedrada le permite contrarrestar a amenazas de tipo Volador. Terremoto es para Aegislash mientras que Recuerrente es para el tipo Agua.

Mega-Houndoom (Siniestro Fuego)

PS	75
Ataque	90
Defensa	90 (+40)
At. Especial	140 (+30)
Def. Especial	90 (+10)
Velocidad	115 (+20)



Piedra: **Houndoomita**
Habilidad: **Poder Solar**
Naturaleza: **Miedosa**
EVs: **252 At. Esp, 252 Vel, 4 PS**
Día Soleado/Maquinación
Llamarada
Pulso Umbrío
Rayo Solar/Mismo Destino

Houndoom puede cargarse con Día Soleado (o Maquinación) y luego golpear duro con Llamarada y Pulso Umbrío recibiendo stab. Rayo Solar lo puede usar junto con Día Soleado, mientras que Mismo Destino puede sorprender cuando le quede poco PS.

Mega-Tyranitar (Roca Siniestro)

PS	100
Ataque	164 (+30)
Defensa	150 (+40)
At. Especial	95
Def. Especial	120 (+20)
Velocidad	71 (+10)



Piedra: **Tyranitarita**
Habilidad: **Chorro Arena**
Naturaleza: **Alegre**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 PS**
Danza Dragón
Triturar
Roca Afilada
Terremoto/Acua Cola

Tyranitar se vuelve más resistente y puede cargarse mejor con Danza Dragón para luego golpear duro con Triturar y Roca Afilada y su stab. Terremoto contra Heatran y otros Pokémon de tipo Acero, mientras que Acua Cola acaba con el tipo Tierra.



Megaevoluciones

Mega-Blaziken (Fuego Lucha)

PS	80
Ataque	160 (+40)
Defensa	80 (+10)
At. Especial	130 (+20)
Def. Especial	80 (+10)
Velocidad	100 (+20)



Piedra: **Blazikenita**
Habilidad: **Impulso**
Naturaleza: **Firme**
EVs: **252 Atq, 252 Vel, 4 PS**
Protección
Envite Ígneo/Patada Ígnea
Pat. Salto Alta/Gancho Alto
Danza Espada/Terremoto

Blaziken combina Protección con Impulso para subir su Velocidad y luego golpear duro con Envite Ígneo y Pat. Salto Alta con stab. Puedes usar Danza Espada prediciendo el intercambio del rival, o bien ponerle Terremoto para tener mejor cobertura.

Mega-Gardevoir (Psíquico Hada)

PS	68
Ataque	85 (+20)
Defensa	65
At. Especial	165 (+40)
Def. Especial	135 (+20)
Velocidad	100 (+20)



Piedra: **Gardevoirita**
Habilidad: **Piel Feérica**
Naturaleza: **Miedosa**
EVs: **252 At Esp, 252 Vel, 4 PS**
Paz Mental
Vozarrón
Onda Certera
Rayo/Bola Sombra

Gardevoir puede mejorar su potencial con Paz Mental para luego golpear duro con Vozarrón potenciado por su habilidad y stab. Onda Certera acaba con los Pokémon de tipo Acero mientras que Bola Sombra hace lo propio con los fantasmas o Rayo con Talonflame.

Mega-Mawile (Acero Hada)

PS	50
Ataque	105 (+20)
Defensa	125 (+40)
At. Especial	55
Def. Especial	95 (+40)
Velocidad	50



Piedra: **Mawilita**
Habilidad: **Potencia**
Naturaleza: **Firme**
EVs: **252 PS, 252 At, 4 Vel**
Danza Espada
Carantoña
Golpe Bajo
Cabeza de Hierro/Puño Hielo

Mawile adquiere la habilidad Potencia y con ello un gran poder ofensivo. Puede cargarse con Danza Espada y luego golpear duro con Carantoña. Cabeza de Hierro también recibe stab contra otras hadas, pero Puño Hielo da mejor cobertura. Golpe Bajo para rematar.

Mega-Aggron (Acero)

PS	70
Ataque	140 (+30)
Defensa	230 (+50)
At. Especial	60
Def. Especial	80 (+20)
Velocidad	50



Piedra: **Aggronita**
Habilidad: **Filtro**
Naturaleza: **Audaz o Plácida**
EVs: **252 PS, 252 Def Esp, 4 At**
Cabeza Hierro/Cuerpo Pesado
Terremoto/Avalancha
Puño Hielo/Puño Fuego
Trampa Rocas

Aggron puede usar fácilmente Trampa Rocas gracias a su enorme resistencia, para luego golpear duro con Cabeza de Hierro. Terremoto contra Tyranitar, Heatran o Aegislash, mientras que Puño Hielo es útil contra dragones. Otra opción es usar Onda Trueno.



Mega-Medicham (Fantasma Veneno)

PS	60
Ataque	100 (+40)
Defensa	85 (+10)
At. Especial	80 (+20)
Def. Especial	85 (+10)
Velocidad	100 (+20)



Piedra: **Medichamita**
Habilidad: **Energía Pura**
Naturaleza: **Alegre o Firme**
EVs: **252 Atq, 252 Vel, 4 PS**
Pat. Salto Alta
Puño Fuego/Puño Trueno
Cabezazo Zen/Puño Hielo
Sustituto/Puño Bala

Medicham con la habilidad Energía Pura tiene un Ataque demoledor que aprovecha con Pat. Salto Alta y Cabezazo Zen por stab. Puño Fuego es perfecto contra Aegislash, Puño Hielo contra dragones y Puño Bala para rematar a Pokémon rápidos del rival.

Mega-Manectric (Eléctrico)

PS	70
Ataque	75
Defensa	80 (+20)
At. Especial	135 (+30)
Def. Especial	80 (+20)
Velocidad	135 (+30)



Piedra: Manectricita
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Miedosa
EVs: 252 At Esp, 252 Vel, 4 PS
Voltiocambio
Sofoco
Poder Oculto (Hielo)
Rayo

Manectric puede reducir el Ataque con Intimidación y salir del campo con Voltiocambio para sacar un Pokémon resistente en el mismo turno. Reparte Sofoco contra Pokémon de tipo Acero y Poder Oculto Hielo contra dragones. Rayo es para cuando no necesita salir del campo.

Mega-Banette (Fantasma)

PS	64
Ataque	165 (+50)
Defensa	75 (+10)
At. Especial	93 (+10)
Def. Especial	83 (+20)
Velocidad	75 (+10)



Piedra: **Banettita**
Habilidad: **Bromista**
Naturaleza: **Firme**
EVs: **252 PS, 252 Atq, 4 Vel**
Sombra Vil/Garra Umbría
Golpe Bajo
Mofa
Mismo Destino

Banette adquiere un gran Ataque y la habilidad Bromista, pero sigue siendo débil y lento. Por ello usa ataques de prioridad como Sombra Vil y Golpe Bajo, o de estado para molestar a los Pokémon rivales con Bromista, como Mofa o Mismo Destino.

Mega-Absol (Siniestro)

PS	65
Ataque	150 (+20)
Defensa	60
At. Especial	115 (+40)
Def. Especial	60
Velocidad	115 (+40)



Piedra: **Absolita**
Habilidad: **Espejo Mágico**
Naturaleza: **Alegre o Firme**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 PS**
Danza Espada
Golpe Bajo/Tajo Umbrío
Carantoña
Cola Férrea/Fuerza Bruta

Absol puede cargarse con Danza Espada y luego golpear duro con Golpe Bajo o Tajo Umbrío. Carantoña se ocupa de los dragones y luchadores, mientras que Cola Férrea es para el tipo Hada. Otras opciones son Fuerza Bruta para Tyranitar o Heatran o Desarme.

Mega-Garchomp (Dragón Tierra)

PS	108
Ataque	170 (+40)
Defensa	115 (+20)
At. Especial	120 (+40)
Def. Especial	95 (+10)
Velocidad	92 (-10)



Piedra: **Garchompita**
Habilidad: **Poder Arena**
Naturaleza: **Alegre o Firme**
EVs: **252 At, 252 Vel, 4 PS**
Danza Espada
Garra Dragón/Enfado
Terremoto
Roca Afilada/Puya Nociva

Con el apoyo de tormenta de arena, Garchomp puede acabar con sus rivales usando Terremoto y Roca Afilada con poder extra. Garra Dragón también recibe stab para acabar con otros dragones. Otra opción es Puya Nociva para sorprender a las hadas.

Mega-Lucario (Lucha Acero)

PS	70
Ataque	145 (+35)
Defensa	88 (+18)
At. Especial	140 (+25)
Def. Especial	70
Velocidad	112 (+22)



Piedra: **Lucarita**
Habilidad: **Adaptable**
Naturaleza: **Miedosa**
EVs: **252 At Esp, 252 Vel, 4 PS**
Maquinación
Foco Resplandor
Esfera Aural
Pulso Umbrío/Onda Vacío

Lucario aprovecha su gran Ataque Especial con Maquinación para luego golpear duro con Foco Resplandor y Esfera Aural con bonus de stab y su habilidad Adaptable. Pulso Umbrío o Bola Sombra van muy bien contra fantasmas, aunque Onda Vacío le permite rematar rivales.

Mega-Abomasnow (Planta Hielo)

PS	90
Ataque	132 (+40)
Defensa	105 (+30)
At. Especial	132 (+40)
Def. Especial	105 (+20)
Velocidad	30 (-30)



Piedra: **Abomasnowita**
Habilidad: **Nevada**
Naturaleza: **Grosera o Audaz**
EVs: **252 PS, 252 At, 4 At Esp**
Canto Helado
Terremoto/Puño Certero
Mazazo/Gigadrenado
Ventisca

Abomasnow es muy lento y necesita el apoyo de Espacio Raro para funcionar bien. Canto Helado golpea con prioridad en otro caso, permitiéndole rematar rivales. Terremoto acaba con las amenazas de tipo Roca y Fuego, mientras que Mazazo recibe stab.

La aplicación más útil para Pokémon X/Y



Banco de Pokémon



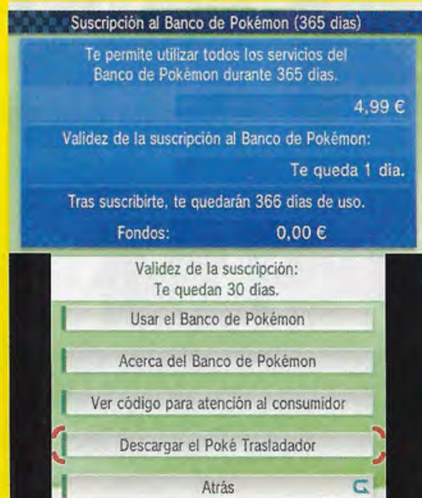
Con la nueva aplicación del Banco de Pokémon podemos almacenar hasta 3000 Pokémon en la nube y transferirlos desde las Ediciones Blanca, Negra, Blanca 2 y Negra 2. Te explicamos cómo dominar esta app imprescindible.

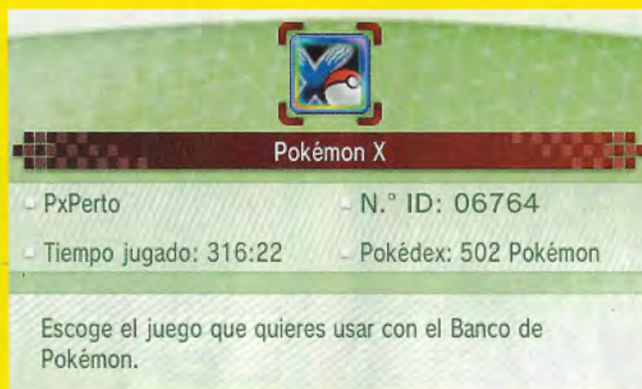
Cómo descargar Banco de Pokémon y Poké Trasladador

Para descargar el Banco de Pokémon necesitas varias cosas. En primer lugar, deberás haberte creado una **Nintendo Network ID** con la que activar la eShop de Nintendo 3DS. A continuación debes localizar el programa, para lo que basta con buscar "banco" en la eShop, o con hacerle una "foto" a la imagen QR que tienes en esta página.

Finalmente, para usar el Banco de Pokémon es necesario pagar 4,99 € al año como cuota de mantenimiento del sistema (el periodo de prueba termina el 14 de marzo de 2014). Para ello puedes usar una tarjeta de eShop que compras en las tiendas, o una tarjeta de crédito. La app ocupa **239 bloques**.

Una vez descargado el Banco de Pokémon, accede a él y verás la opción **"Descargar el Poké Trasladador"** en el menú. Si la seleccionas, volverás a la eShop para descargar esta aplicación gratis. Sólo la necesitas si tienes los juegos de Pokémon Edición Blanca, Negra, Blanca 2 o Negra 2 y quieres pasar Pokémon desde ellos. Ocupa **218 bloques en tu tarjeta SD**.





La opción "Usar banco de Pokémon" detecta de forma automática el juego de Pokémon X o Pokémon Y que haya en tu consola.

Usando el Banco de Pokémon

La opción "Usar Banco de Pokémon" detecta automáticamente el juego de Pokémon X o Pokémon Y que haya en tu consola (dándole prioridad al que esté en la tarjeta en caso de que haya uno de cada tipo: quita la tarjeta para usar el juego digital). Puedes usar el Banco de Pokémon con **cualquier juego de Pokémon X o Y**, pero siempre es imprescindible que tu consola Nintendo 3DS/2DS cuente con conexión a internet al usarlo.

A continuación verás a la vez **dos sistemas de cajas de Pokémon**. Abajo se encuentran las Cajas del PC del juego Pokémon X o Y, salvo el Equipo y la Caja de Combate. Arriba se encuentran las Cajas del Banco de Pokémon: las **100 Cajas normales y la Caja de Traslado** (sigue leyendo para averiguar cuál es su función).

Si quieres, puedes cambiarle el nombre a las 100 Cajas normales del Banco de Pokémon para así clasificar a tus Pokémon por alguna característica, como su naturaleza o si están al nivel 100. También puedes agrupar las Cajas en 10 Grupos.

Recuerda que al terminar de usar el Banco de Pokémon debes pulsar X para guardar los datos, y esperar a que se sincronicen en internet antes de salir de la aplicación.

El truco de los cursores

La aplicación se usa con el cursor que verás con forma de flecha en alguna de las pantallas. Sólo puedes moverlo con los botones direccionales de la consola, y no con el puntero en la pantalla táctil. Sin embargo, hay tres tipos de cursores disponibles, entre los que puedes cambiar pulsando Start o Select:

•Cursor rojo: Es el cursor por defecto, y te permite seleccionar un Pokémon y abrir las opciones Mover, Datos y Liberar. La opción Mover "coge" al Pokémon para trasladarlo a otra caja del Banco o del PC, mientras que la opción Datos te permite ver las características del Pokémon en cuestión.

•Cursor azul: El cursor azul te permite usar la opción Mover por defecto, sin tener que pasar por el menú de opciones antes.

•Cursor verde: El cursor verde no coge al Pokémon ni enseña opciones: mera-



mente se encarga de crear una red verde por debajo del Pokémon. Si ahora mueves el cursor, la red verde se irá extendiendo por debajo de más Pokémon. Cuando hayas elegido todos los Pokémon que quieras mover, pulsa A y los cogerás a todos a la vez. Recuerda que para dejarlos en otro sitio debe haber un hueco para cada uno de los Pokémon recogidos.

Búsqueda de Pokémon

Con 3000 Pokémon en el Banco de Pokémon, y a saber cuántos en el juego, encontrar el Pokémon que deseas puede ser complicado. Por ello, si **pulsas Y, la aplicación te mostrará una Lista de Pokémon** en la que puedes incluir diversos filtros:

5/ 478	♂♀	Tipo	Naturaleza	Marcas
Torchic Torchic	♂	FUEGO	Firme	●▲■♥★◆
Chespin ハリマロン	♂	PLANTA	Firme	●▲■♥★◆
Skiddo Skiddo	♀	PLANTA	Firme	●▲■♥★◆
Riolu Riolu	♂	LUCHA	Firme	●▲■♥★◆
Kangaskhan Kangaskhan	♀	NORMAL	Firme	●▲■♥★◆

•Sexo: Puedes elegir sólo machos, sólo hembras o de sexo desconocido.
•Tipo: Elige Pokémon que tengan uno de los 18 tipos de Pokémon, o una combinación de dos tipos en concreto.
•Naturaleza: Muy útil para elegir Pokémon de una de las 25 naturalezas.
•Marcas: Se usan para marcar los genes del Pokémon (entre fans) en este orden: PS, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad. Usa esta codificación para encontrar a tus Pokémon perfectos. También puedes detectar a Pokémon con pentágono (capturados en Kalos).
•Nivel: Ordena los Pokémon por nivel (de mayor a menor o al revés).
•Stats: Ordena los Pokémon por PS, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad (mayor a menor, o menor a mayor).
•Movimientos: Lista los Pokémon que conozcan algún movimiento en concreto.
•Habilidad: Lista los Pokémon que posean alguna habilidad en concreto.
•EO: Lista los Pokémon que sean del mismo Entrenador Original que el elegido.
•Variocolor: Lista los Pokémon varicolor (shiny) que tengas.
•Pokérus: Lista los Pokémon con el virus Pokémon.
•Nº Pokédex: Filtra los Pokémon según salgan en la Pokédex Nacional, Kalos Centro, Kalos Costa, Kalos Montaña, Teselia, Sinnoh, Hoenn, Johto o Kanto.

7/ 478	Variocolor	Pokérus	N.° Pokédex
Riolu Riolu	★	POKÉRUS	447
Probopass Don Napias	★		476
Gyarados MegaGyarados	★		130
Octillery Goldo	★		224
Gyarados Caribdis	★		130

Regalos para Pokémon X e Y (y Celebi de evento)

La primera vez que uses el Banco de Pokémon, **Nereida te regalará 100 Poké Millas o 10 Puntos de Batalla** (a tu elección) para tu juego Pokémon X o Y. Si depositas muchos Pokémon, Nereida te regalará más Poké Millas o PB en el futuro. Ambos se pueden usar en Pokémon X o Y para comprar objetos raros en diversos lugares de Kalos. Además, como regalo a quienes se descarguen el Banco de Pokémon antes del 30 de septiembre de 2014, la aplicación descargará un Celebi de nivel 10 con los movimientos **Clemencia, Recuperación, Campana Cura y Velo Sagrado**. Para ello debes sincronizar el juego con Pokémon X o Y por primera vez, obtener las 100 Poké Millas o 10 Puntos de Batalla y luego volver al Banco de Pokémon. **Este Celebi sólo se puede obtener en un juego**, una única vez por banco.

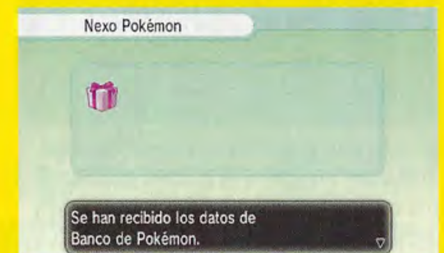
Tanto para obtener las Poké Millas o Puntos de Batalla como el Celebi, deberás usar la **opción Nexo Pokémon** en el menú principal de Pokémon X o Y.

Celebi	Nv.10		
N.° Pokédex	251 Celebi		
PS	41 / 41		
Ataque	28		
Defensa	26	PSÍQUICO PLANTA	
At. Esp.	28		
Def. Esp.	24	Movimientos	
Velocidad	30	Recuperación	
Naturaleza	Ingenuo	Campana Cura	
Habilidad	Cura Natural	Velo Sagrado	
Objeto	Ningún objeto	Clemencia	





Un Celebi con movimientos únicos puede ser tuyo si descargas el Banco de Pokémon antes del 30 de septiembre de este año.



Ojo: objetos, no

Los objetos de Pokémon, ya sea desde Pokémon X e Y o desde el Poké Trasladador, no se pueden guardar en el Banco de Pokémon. Cualquier objeto equipado en un Pokémon se moverá automáticamente a la Mochila del jugador. En caso de que no hubiera espacio, el objeto se perderá.

Usando el Poké Trasladador

Para usar el Poké Trasladador es importante dominar los conceptos **Caja de Traslado** (en el Banco de Pokémon) y **Caja 1 del PC** (en Pokémon Edición

La aplicación más útil para Pokémon X/Y



Blanca, Negra, Blanca 2 o Negra 2). Te lo explicamos a continuación.

•Caja de Traslado: Debes procurar dejar siempre vacía esta caja del Banco de Pokémon. Mientras tenga Pokémon (que hayas trasladado en un momento anterior) no podrás trasladar nuevos Pokémon al banco.

•Caja 1 del PC: Los Pokémon que quieras trasladar desde los juegos de la generación anterior deben estar depositados en la Caja 1 del PC, y no en ninguna otra caja. Para transferir Pokémon varias veces deberás entrar al juego correspondiente y mover a los Pokémon a la Caja 1.



El Poké Trasladador realizará varias comprobaciones con los Pokémon de la Caja 1 antes de subirlos a la Caja de Traslado: primero les quitará los objetos para dejarlos en la Mochila (por este motivo tampoco puedes trasladar a Kyurem Blanco o Negro sin antes retirar su forma) y luego comprobará que los Pokémon que vayas a transferir no han sido alterados gravemente o generados por programas externos al juego. Si algún Pokémon no pasa el control, se quedará en la Caja 1. El sistema **permite el paso de Pokémon con Máquinas Ocultas.**

Traslada Pokémon de las ediciones más antiguas

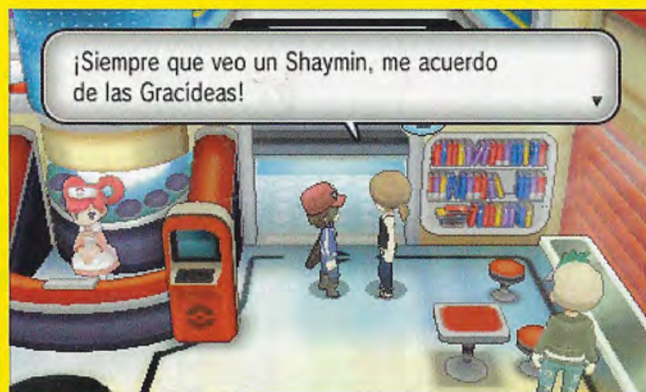
Gracias a la retrocompatibilidad, puedes trasladar Pokémon de juegos muy antiguos (siempre que no conozcan MO), **desde el año 2002.** La forma de hacerlo es a través del Parque Compi o del Laboratorio Transfer. Así:

•Parque Compi: Traslada Pokémon desde las Ediciones Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego y Verde Hoja a las Ediciones Diamante, Perla, Platino, HeartGold y SoulSilver. Existen dos condiciones que necesitas saber. Por un lado, debes transferir **Pokémon de 6 en 6 (cada día)** y posteriormente recapturarlos en este pequeño parque situado al final de los juegos. Y por otro, debes tener una Nintendo DS con ranura para cartuchos de Game Boy Advance, y juegos de la misma región.



•Laboratorio Transfer: Transfiere Pokémon desde las Ediciones Diamante, Perla, Platino, HeartGold y SoulSilver a las Ediciones Blanca, Negra, Blanca 2 y Negra 2. Las condiciones son, por un lado, utilizar el Laboratorio Transfer, que te permite transferir Pokémon de 6 en 6 (sin límite diario) y luego capturarlos con un arco y Poké Ball. Por otro lado, necesitas dos consolas Nintendo DS o 3DS para ello y usar la opción Descarga DS.





En el Centro Pokémon de Ciudad Fractal te regalan la Gracídea si llevas contigo a Shaymin.

Desbloqueables en Kalos

Con la llegada de Pokémon antiguos a Kalos, puedes desbloquear lo siguiente:



•Pueblo Petroglifo: En el museo de la ciudad puedes cambiar de forma a **Deoxys** tocando cualquiera de los meteoritos. Tiene 4 formas: Normal, Ataque, Defensa y Velocidad. Además, si llevas a **Genesect** contigo, un montañero te regala sus objetos CrioROM, FulgoROM, PiroROM e HidroROM.

•Cuevas Reflejos: Si llevas a **Tornadus, Thundurus o Landorus** contigo al norte de la Cueva Reflejos, una científica te regala el Espejo Veraz para cambiar entre su Forma Tótem y su Forma Avatar.

•Ciudad Fractal: En el Centro Pokémon de esta ciudad te regalan la **Gracídea si llevas contigo a Shaymin**, y así transformarle en Forma Cielo. Además en una casa un chico le enseña Sable Místico a Keldeo y Canto Arcaico a Meloetta.

•Ciudad Batik: En una de las casas, una chica te regala el objeto Punta ADN si llevas a Kyurem. Le transforma en Kyurem Blanco o Kyurem Negro si tienes también a Reshiram o Zekrom.



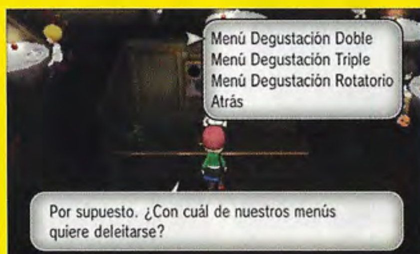
Nereida es el cerebro responsable del Banco de Pokémon. La primera vez que entres te entregará 100 Poké Millas o 10 Puntos de Batalla.

Oak al rescate

¡Qué honor! Ayudar a los mejores maestros.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Darkrai

JAVIER BLANCO

¿Cómo puedo seguir entrenando a mis Pokémon después de la Liga?
La mejor opción es en los restaurantes de Luminalia, especialmente en la modalidad de combates rotatorios para subir de nivel a tus Pokémon más débiles sin que tengan que combatir. No olvides usar el Poder O de Experiencia antes de entrar.

¿Se puede conseguir a Darkrai en el Pokémon Y aparte de transfiriéndolo de otros juegos?
Actualmente la única forma de conseguirlo es transfiriéndolo de Blanco, Negro, Blanco 2 y Negro 2 a través del Banco de Pokémon.

Esta es mi alineación

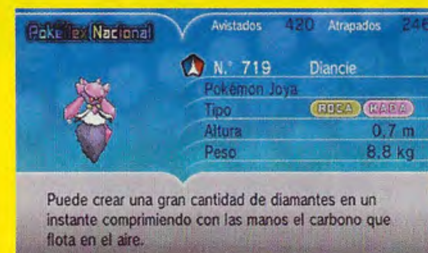
FRAN

¿Podría analizar mi equipo compuesto por Blaziken con Envite Ígneo, Pájaro Osado, Pat. Salto Alta y Protección (Blazikenita); un Sceptile con Lluevehojas, Energibola, Onda Certera y Terremoto (Tabla Pradal); un Greninja con Hidrocañon, Surf, Ventisca y Pulso Umbrío (Tabla Linfa); un Xerneas con Fuerza Lunar, A bocajarro, Trueno y Asta Drenaje (Tabla Duende); un Yveltal con Ala Mortífera, Vuelo, Onda Certera y Pulso Umbrío (Tabla Cielo); y finalmente un Rotom (lavadora) con Hidrobomba, Trueno, Viento Aciago y Alboroto (Tabla Trueno).
Es un gran equipo, aunque no tienes ningún ataque de tipo Psíquico y podrías enseñarle Paranormal a Greninja incluso prescindiendo de Pulso umbrío porque ya lo tiene Yveltal. A Yveltal le cambiaría Vuelo por Vendaval. Tu Rotom es bastante original, aunque podrías cambiar Viento Aciago por Infortunio si le pones además Fuego Fatuo.

Una de eventos

MARCOS ARONES

¿Qué se sabe de algún evento próximo ahora que ha terminado el evento de Torchic?



Pokémon del mes
Trevenant Cosechador

Trevenant es un Pokémon de tipo Fantasma/Planta que cuenta con un Ataque muy potente pero que suele ser más utilizado de forma defensiva con una naturaleza Agitada o Cauta, según queramos favorecer su Defensa o su Defensa Especial. En ambos casos entrenaremos al máximo sus PS para conseguir un buen equilibrio entre Defensa y Defensa Especial. Es importante que tenga la habilidad Cosecha, que da una posibilidad del 50% al final de cada turno de recuperar la Baya Zidra si ya la habíamos gastado.

La estrategia es comenzar con Fuego Fatuo para quemar al rival y así reducir su nivel de Ataque a la vez que le hacemos perder PS. Después usamos Drenadoras para reducirle más los PS mientras nosotros los recuperamos. Cuando consumamos la Baya Zidra, usamos Protección para tener más posibilidades de recuperarla sin que nos dañen, a la vez que nuestro rival se va debilitando. Por último, rematamos al enemigo con Asta Drenaje, ataque que nos permitirá recuperar la mitad de los PS que le hayamos quitado.



Truco del mes
Pescando Pokémon Variocolor

Conseguir a un Pokémon variocolor no es fácil, pero vamos a explicaros la forma más sencilla de haceros con uno. Lo único que necesitamos es una caña de pescar y un Pokémon con la habilidad Ventosas, como Inkay. Tenemos que poner al Pokémon con Ventosas en el primer lugar del equipo para hacer que piquen más fácilmente los Pokémon, algo que también favorecemos si eliges una zona de agua rodeada de rocas para pescar. Ahora tendremos que pescar en esa misma zona sin movernos lo más mínimo y sin que se nos escape ninguno de los Pokémon que piquen. Huye de los Pokémon que aparezcan y no sean varicolor y repite este proceso unas cuantas veces sin moverte del sitio hasta que aparezca el tan deseado Pokémon de brillantes colores. ¿Y si te cansas? Sigue leyendo...







Debemos tener paciencia, pues el Pokémon variocolor lo mismo puede salir tras encadenar 20 pescas o después de 40. Siempre dependerá de la suerte que tengamos, pero generalmente acabaremos consiguiendo a nuestro Pokémon variocolor en menos de una hora. La cadena se nos romperá si nos movemos del sitio o si por algún motivo se nos escapa el Pokémon que intentemos pescar, así que presta especial atención y no te despistes.

Hasta hace poco ha estado disponible en Pokémon Global Link el Vale de Descuento y es probable que muy pronto recibiremos al nuevo Pokémon Diancie de tipo Roca/Hada que parece guardar una estrecha relación con Carbink.

Los 7 sabios

● BRUNO LORENZO

En Pokemon Blanco, cuando acabas la Liga Pokémon, tienes que encontrar a los siete sabios de Ghechis para continuar. ¿Dónde están?
Están en los siguientes lugares: en la Ruta 18, en los frigoríficos de Ciudad Fayenza, en la parte más baja del Castillo Ancestral, en el Solar de los Sueños, en la Cueva Electrorroca y el último de ellos subiendo por unas cascadas de la Ruta 14.



Récord de Pokémon

● CARLOS BÉCARES

¿Seguirán sacando juegos de Pokémon para la Nintendo DS?
Siento decirte que ya no habrá más juegos de Pokémon para Nintendo DS, por lo que ya tienes un motivo más para dar el salto a Nintendo 3DS.

Un amigo me dijo que tras completar la Pokedex Nacional de Perla y Diamante, en el Laboratorio de Pueblo Arena aparecían todos los líderes de gimnasio de todas las regiones y te retaban a un combate Pokémon uno por uno ¿Es cierto?
Se trata de una trola a la altura de nuestra antigua sección de "Mis trolas preferidas". En Diamante y Perla no vuelves a combatir contra los líderes.

¿Este año, existe algún Guinness World Record que trate sobre Pokémon?
En 2010 Lisa Courtney, una joven de 21 años de Reino Unido obtuvo el Record Guinness a la mayor coleccionista de artículos de Pokémon con 12.113 productos contabilizados.

¿Cuál es el mejor canal de YouTube, que trate sobre Pokémon?
Para estar al día de todas las novedades puedes optar por The Official Pokémon Channel (http://www.youtube.com/user/pokemon) o el canal Youtube de Nintendo España (http://www.youtube.com/user/nintendoes).

Muy buena cobertura

● ANTONIO LUIS

Estaba pensando en un buen equipo y había pensado en Gardevoir (con la Gardevoirita), Aegislash, Aurorus, Noivern, Chandelure y Ferrothorn. ¿Tengo buena cobertura de tipos? ¿Aconseja algún movimiento imprescindible para alguno?
Tienes una muy buena cobertura de tipos y de roles, aunque deberías incluir Rayo en Gardevoir y Terremoto en Aurorus. Ferrothorn debería tener Latigazo para cubrir que no tienes más

Pokémon Planta; Aegislash se ocuparía de cubrir Acero y Fantasma y quizás Lucha con Espadasanta. Por último, a Noivern podrías ponerle Psíquico para cubrir también ese tipo.

Ditto y una MT

SERGIO CASA

¿Cómo se consigue la MT Golpe Roca Pokémon X e Y?

Te la entregan en Pueblo Petroglifo.

¿Dónde se capturan Ditto?

Puedes encontrar a Ditto en la Villa Pokémon o en el Safari Amistad de tipo Normal de algunos de tus amigos.

Honedge

LUIS GONZÁLEZ

Me gustaría criar un Honedge pero no sé qué naturaleza es la idónea, pues cuando evoluciona a Aegislash tiene la habilidad Cambio Táctico. ¿Podrías recomendarme la mejor?

Es bueno que Aegislash ataque segundo para que reciba el daño en Forma Escudo, y es bueno que su naturaleza sea desfavorable a velocidad, así que las mejores serían Audaz o Manso según lo quieras Físico o Especial. No tiene sentido favorecer sus defensas porque ya son lo suficientemente altas en su Forma Escudo.

Una vez he superentrenado al máximo a un Pokémon, ¿me modificaría el superentrenamiento combatir contra Pokémon que den puntos base diferentes a los que entrené?

Una vez que un Pokémon está superentrenado al máximo, sólo podrás modificar este entrenamiento con determinadas bayas o con un Saco Reinicio, por lo que es indiferente contra quién combatas con él.



Los canales oficiales de Pokémon y Nintendo te mantendrán al día de las novedades de tus juegos favoritos.

Actualizaciones

AGUSS

¿Habrá un DLC para la Pokédex 3D Pro con todos los Pokémon de Kalos?

De momento no parece haber planes para que eso suceda. Pero no quiere decir que en un futuro...

¿Habrá una actualización para el RAdar pokémon introduciendo la posibilidad de pasar los Pokémon a Y/X?

RAdar Pokémon fue una aplicación disñeada específicamente para Blanco 2 y Negro 2 y tampoco hay planes de ninguna actualización para hacerse compatible con las ediciones XY.



Otro equipazo

ALEX

¿Podría evaluar mi equipo? Tengo un Greninja con Hidrobomba, Surf, Paranormal y Hidrocañón, un Yveltal con Psíquico, Ala mortífera, Pulso umbrío y Vuelo, un Venusaur con Danza pétalo, Drenadoras, Planta feroz y Tormenta floral, un Lucario con A bocajarro, Danza espada, Esfera aural y Ataque óseo, un Sylveon con Campo de niebla, Beso drenaje, Fuerza lunar y Brillo mágico y un Blaziken con Patada ígnea, Fuerza, Gancho alto y Pájaro osado. También tengo un Goodra con Lanzallamas, Agua lodosa, Pulso dragón y Acua cola y un Ampharos con Chispazo, Joya de luz, Rayo y Rayo confuso.

Tu Greninja tiene demasiados ataques de tipo agua, deberías quedarte con uno de ellos y enseñarle otros movimientos como Rayo hielo, Pulso umbrío o Hierba Lazo. A Yveltal deberías cambiarle Vuelo por Vendaval. Tu Venusaur tiene demasiados ataques Planta, así que elige uno o dos y cámbialos por Bomba Lodo o Somnífero. A Lucario le enseñaría Terremoto, aunque creo que es un Pokémon que juega un papel muy similar a tu Blaziken y podrías cambiar a éste último por tu Goodra de reserva que tiene Lanzallamas. En cualquier caso, a tu Blaziken le sobra Fuerza y le podrías poner Terremoto. A Sylveon le vendría bien Bola sombra, ya que no tienes otros ataques de tipo Fantasma.

Comunidad



Este mes hay dos días importantes para nuestra comunidad: el de las bromas y el del trébol.

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Agenda

Marzo

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Cacho	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	24 horas	120 bayas
Lencisco	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año 24 horas	300 bayas	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	1.300 bayas
Renacuajo	Estanques	Marzo a julio	24 horas	100 bayas
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Locha	Ríos	Marzo a mayo	24 horas	300 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca	Ríos	Todo el año	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Salmón japonés	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	1.000 bayas
Trucha	Cascada	Marzo a junio	16:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	800 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Gallo	Mares	Octubre a abril	24 horas	300 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas

Día de las Bromas



El 1 de abril estrenaremos mes con un divertido evento en el que nos convertiremos nada menos que en héroes del pueblo.

El 1 de abril se celebra un evento nunca visto en versiones anteriores de Animal Crossing: el Día de las Bromas. En este día tan especial nos encontraremos con un simpático personaje llamado Blanca. En Wild World y Let's Go To The City este personaje visitaba los pueblos con conexión a internet para que los jugadores le pintasen la cara, pero en New Leaf desempeñará otro papel. ¿Cuál?

BLANCA, LA GATA IMITADORA

Date una vuelta por tu pueblo hasta encontrar a Blanca. Sabrás reconocerla bien del resto de vecinos... **¡porque no tiene cara!**

Te recordará que es el Día de las Bromas y, por lo tanto, se va a disfrazar de todos los habitantes del pueblo. También te advertirá de que no puedes abrir la estación, ya que si viene algún visitante de otro pueblo se irá.

Dicho esto, desparecerá en un segundo y la catástrofe dará comienzo... ¡Vamos, alcalde, eres el único que puede poner fin a este juego!

SALVANDO AL PUEBLO DE LAS IMITACIONES

Tu siguiente paso será visitar casa por casa hasta encontrar aquella que tenga dos vecinos iguales (¡sí, uno de ellos es Blanca!). Entonces ambos empezarán a discutir y te darán las pistas suficientes como para que deduzcas quién es el verdadero vecino.

Las pistas que te darán pueden ser el día de su cumpleaños, el lema de su fotografía, sus aficiones... O también cosas inútiles como cuántos hermanos tiene. Si te piden que elijas a uno de ellos y no lo tienes claro, selecciona la opción de la pantalla táctil en la que diga que aún no lo sabes. De esta forma te soltarán más información.

Cuando sepas quién es el impostor te darán una toalla, que a su vez tienes que entregar al que creas que es el vecino falso (es decir, Blanca).

Si has acertado, cuando el vecino se frote la cara se verá que era... ¡¡Blanca!! Entonces el vecino, como recompensa, te entregará su foto.

Repite este proceso con todos los habitantes del pueblo y de esta forma podrás obtener las fotos de todos los vecinos. Si, además, has acertado con todos, Blanca te entregará al día siguiente por correo su fotografía. Y así habrá pasado el día de las bromas.



Hagamos como que no he visto nada, ¿vale?

Un trozo de papel de color naranja. Pone: "Quiero sacar siempre buenas notas y no solo con cuentagotas".

ME ECHÓ UNA MARDISIÓN

¡Aquí hay poltergeist!

Llegan invitados

¿Sabías que... Totakeke se llama así porque el director de sonido se llama Kazumi Totaka?

Emilio visita el pueblo de Soleil junto con Pablo y Mino. Un pueblo que nos ha dejado con la boca abierta por su diseño, pero más aún por las cosas extrañas que pasan en él...

Hacía un tiempo perfecto para irse de viaje **(1)**, así que Emilio cogió sus maletas y pilló un tren rumbo a Sol, el pueblo de Soleil. En pocos segundos ya estaban todos reunidos frente a la estación: Sol, Pablo, Emilio y un marciano... Ah, no, que ese era Mino.

Soleil hizo de guía turística para mostrar los lugares más impresionantes del pueblo **(2)**. Por ejemplo, había una zona que parecía estar sacada del mismísimo Egipto. Y por si fuese poco, estaba todo lleno de rosas doradas y oro. Pero no, no repartió sus riquezas con nadie.

Un poco más abajo encontraron una zona de picnic, perfecta para una pareja. Por no decir que tenía un árbol del dinero plantado al lado. ¡Aquí el dinero sí crece de los árboles! Así que Emilio intentó caerle bien a Soleil, a ver si le daba un poquito...

Y mientras, el bueno de Pablo discutía sobre si su color de pelo era más chulo que el de las rosas azules **(3)**. ¡Lo que hay que ver!

Llegaron a la plaza del pueblo y no pudieron evitar sacarse una foto en la fila de arbustos y flores de nieve que había frente al árbol **(4)**, que la verdad es que ya había alcanzado su altura máxima. Era impresionante, ¡por lo menos el triple de alto que ellos!

Continuaron su viaje y llegaron a la zona preferida de Soleil, un camino con filas de flores multicolores y un gran molino de viento en mitad **(5)**. ¡Seguro que le había costado un montón hacerlo!

Después de su larga visita por todos los rincones del pueblo llegaron a la casa de Soleil. Emilio empezó a registrar sus cajones **(6)** y vio algunas cartas hacia sus vecinos en las que les pedía dinero (¡ya sabemos de dónde sacaba tanto!).

Para olvidar aquello se relajaron en la cocina **(7)** (que, por cierto, tenía unos giroides de Fígaro), tomando una tarta de calabaza, cocido, habichuelas, pasteles... En definitiva, que salieron de la casa con el doble de barriga.

Subieron a la planta de arriba y vieron una habitación desastrosa. Tenía todo tirado por el suelo, una cama de cartón, goteras en el techo, una lavadora llena de ropa por todos lados, armarios con ropa tirada... En el juego es una colección muy difícil de conseguir, ya que solo se obtiene en Reciclaje Bártulos si algún vecino tuyo tiene un mueble de esos. Lo más interesante no era la colección completa, sino un objeto japonés que tenía papeles de colores con mensajes **(8)** y que en Europa no se puede conseguir.

Para terminar fueron a la zona comercial para hablar con la adivina Katrina. Se pusieron en fila y el primero en entrar fue Pablo **(9)**. No sabemos lo que le pasó ahí dentro, porque después de gritar no lo vieron por ninguna parte, quizá en esta pantalla podamos encontrar alguna clave...

Y hablando de desaparecidos, ¿dónde se ha metido el amigo Mino? ¡Lleva un montón sin aparecer y ya empezamos a echarle de menos! ¿Qué creéis que puede haberle pasado? ¿Se habrá ido a otro planeta? ¿Es realmente un extraterrestre?

Lo dejamos por este mes, pero está claro que cada vez pasan cosas más raras en nuestras aventuras de Animal Crossing... ¡No te pierdas la del mes que viene porque promete aun más movidas entre los chavales!





Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas
Pez balón	Mares	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	2.500 bayas
Atún	Mares	Noviembre a marzo	24 horas	7.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Almeja oriental	Sombra pequeña	Septiembre a abril	24 horas	300 bayas
Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Pepino de mar	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	150 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Cangrejo de nieve	Sombra grande	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo peludo	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal	Sombra grande	Noviembre a marzo	24 horas	6.000 bayas
Cangrejo gigante japonés	Sombra grande	Marzo a abril	24 horas	10.000 bayas

Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la redacción de la revista. Canela, la simpática secretaria, se encarga de responderlas.

¿Cuándo salen las flores de nieve?

Las flores de nieve son unas flores especiales que aparecen cuando tienes el pueblo perfecto (puedes consultarle a Canela desde el despacho cómo tienes el pueblo). Estas flores salen solamente en días aleatorios, así que no aparecerán tan a menudo como las normales. No obstante, te daremos un consejo: para que salgan más, ve quitando las que tengas en el suelo y, una vez que acumules suficientes, plántalas todas de nuevo, ya que cuantas menos flores de nieve tengas en el suelo, más probabilidades de que aparezcan nuevas. Y recuerda otra cosa: suelen salir cerca de los acantilados.



Las flores de nieve aparecen días aleatorios cuando tienes el pueblo perfecto, normalmente cerca de los acantilados.

El día 20 de mayo van a quitar el modo online de muchos juegos de Wii y DS, ¿Animal Crossing: New Leaf estará afectado?

No, podremos seguir jugando tranquilamente a Animal Crossing: New Leaf de 3DS con su isla y todas las opciones de comunicación online que tiene actualmente. Sin embargo, en Animal Crossing Wii y DS sí nos tendremos que despedir de la conexión Wi-Fi, aunque siempre tendremos como alternativa la conexión inalámbrica.

¿Cómo me compro un helado? Se nota que la época más fría ha pasado, ¿verdad?

Pues sí, es agradable que llegue la primavera y los primeros rayos de sol nos coloreen la cara. Sobre tu pregunta, los helados no se compran, sino que se regalan en la plaza de exposición de la AAD cuando te encuentras a alguien por StreetPass. No siempre te regalarán helados, ya que hay otros objetos en la lista como matasuegras, globos, molinillos...

Por si fuese poco, existen varios sabores de helado: pistacho, vainilla, chocolate... Aunque conseguir uno u otro es también cosa del azar.

Día del trébol

El 17 de marzo se celebra un evento en el que el color verde será el protagonista.



Ese día Canela nos estará esperando en la plaza principal del pueblo o, en caso de que hubiera otro evento, frente al ayuntamiento. Llevará puesto un vestido verde especial para la ocasión.

Su regalo será un sombrero trébol, que solo podremos obtener este día. Si hablas con algún vecino llevando el sombrero, te dirán constantemente lo bien que te sienta para este día. ¡Pero no solo eso! También puedes tomar una foto en un panel de cartón en la plaza del pueblo, poniéndote en la piel de Leprechaum, un duende con forma de anciano. Según la mitología irlandesa son personajes muy traviesos...





Al conectarte con alguien mediante StreetPass, podrás recibir regalos desde la plaza de exposición de la AAD. Uno de esos regalos puede ser un helado de muchos sabores distintos.

¿Pueden crecer flores híbridas en la playa?

Sí, pueden crecer tanto en la playa como en la tierra del pueblo. Fíjate en este consejo para conseguir flores híbridas: coloca las dos flores en diagonal, como te mostramos en la imagen, y riega solamente esas dos flores (aunque tengas la ordenanza del pueblo perfecto). Al día siguiente es muy probable que haya crecido una flor híbrida. Por ejemplo, de dos lirios amarillos puede crecer un lirio naranja.

Los brotes de bambú crecen sin parar por el pueblo, ¿hay alguna forma de que no crezcan tanto?



En la playa pueden crecer flores híbridas. Colócalas en diagonal y riega solamente esas dos flores para que al día siguiente aparezca una flor híbrida.



Las cañas de bambú sueltan semillas a su alrededor cada pocos días. Tienes que quitarlas con la pala siempre que salgan. ¡Venga, di adiós a la pereza!

La única solución para evitar que crezcan semillas de bambú alrededor de los que ya has plantado es ir quitándolos con la pala cada vez que salgan. Si no lo haces, mira el desastre que se puede crear al cabo de unos días:

¿Ocurre algo especial en el acantilado de la zona comercial?

A media noche aparecen lobos en el horizonte y saltan al pueblo.... Que no, que es broma, tranquilidad, en verdad no pasa nada en el acantilado. Pero con esas vistas tan bonitas podrías conquistar a tu media naranja, ¿no crees?



El acantilado no tiene ninguna función en especial, pero es innegable que disfrutarás de unas vistas preciosas. Da para observar lo que hay más allá del pueblo...

TRUCO DEL MES

Cambiar los giroides del Club Jajá

El Club Jajá se puede desbloquear ampliando por primera vez la tienda de Tendo y Nendo. Allí podrás conseguir emotiguasas o escuchar a Totakeke o DJ KK por las noches.

Si subes al escenario podrás ver una serie de giroides, los cuales hacen sonidos distintos cuando DJ KK pone su música. Si quieres cambiarlos por otros solo tienes que pulsar "A" frente a uno de ellos y seleccionar el que quieras desde tu inventario. De esta forma tendrás tus giroides preferidos en el escenario y sonarán algunas veces cuando esté la música de DJ KK.



Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Mariposa común	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90 bayas
Mariposa colias	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90 bayas
Mariposa tigre	Flores rojas y rosas	Marzo a junio	4:00 a 19:00	160 bayas
Mariposa bianor	Flores azules, violetas y negras	Marzo a junio	4:00 a 19:00	220 bayas
Abeja melífera	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 17:00	100 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos en el suelo	Todo el año	24 horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Mariquita	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 16:00	200 bayas
Escarabajo tigre	Suelo	Marzo a septiembre	8:00 a 19:00	1.500 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	Todo el año	24 horas	60 bayas
Araña	Sacudiendo árboles	Marzo a junio	24 horas	300 bayas

Mariposa colias

stación	Hora	Récord
Primavera	Madrugada-Tarde	55,9 mm

Comunidad



En este número os traemos los mejores tiros de Inazuma Eleven 3... ¡y en primicia total, un par de contraseñas que buscabais! Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores Tiros

Aquí están los tiros más poderosos de Inazuma Eleven 3. No encontraréis disparos mejores que los que hemos reunido en ninguna de las tres ediciones del juego. La formas de obtenerlos puede depender de cada versión, así que en algunos momentos nos referiremos a ellas como FE (Fuego Explosivo), RC (Rayo Celeste) y Ogro (La amenaza del Ogro).



Disparo Sagrado

Afinidad: **Aire** PT: **64**
Potencia: **113** Evolución (media): **Grado**
Lo aprenden: **Pants, Max (E. Osc.), Byron (Zeus), Hera, Green S**
Byron "Aphrodite" Love ya no lo tiene en su nueva forma, pero su versión alternativa del Zeus sí dispone de él. Además, podéis desbloquear el cuaderno por Wi-Fi y comprarlo en Deportes Inazuma (en FE y RC).

Ventisca de Fuego

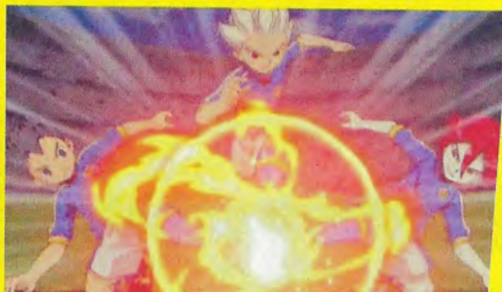
Afinidad: **Aire / Fuego** PT: **64**
Potencia: **113** Evolución (media): **+**
Lo aprenden: **Beacons/Torch, Withingale/Gazelle, Red D, Blue D**
Torch y Gazelle lo aprenden tanto en la nueva versión como en la antigua de la Academia Alius. Además, podéis obtener el cuaderno al superar en rango S la fila superior de la cadena de Lina. Hay dos variedades: Aire y Fuego.





Fuego Cruzado

Afinidad: **Aire / Fuego** PT: **67**
Potencia: **120** Evolución (media): **+**
Lo aprenden: **Red, Blue**
También hay dos variedades distintas (Aire y Fuego). La de Aire se puede conseguir con un 5% de posibilidades al derrotar a los Airosos en la cadena del Sr. Raimon, y la de Fuego con un 5% al vencer a los Astros del Grupo A en la cadena de David (Costail). La de Aire es más interesante, pues no hay tiro mejor de tal afinidad.



Fuego Total

Afinidad: **Fuego** PT: **76** Potencia: **113**
Evolución (lenta): **Grado** Especial: **Tiro largo**
Lo aprenden: **Axel, Syon, Spring, Lean, Arakuné**
Excelente y potentísimo tiro largo. Axel y su familiar Syon Blaze también cuentan con él. Los otros afortunados son Verne Spring (Los 4 Magníficos), Lean (Prominence) y Arakuné (Dark Team). Si tenéis Fuego Explosivo, obtendréis el cuaderno al superar en rango S la fila inferior de la cadena de Julia.

Big Bang

Afinidad: **Fuego** PT: **67** Potencia: **120** Evolución (media): **Grado**
Lo aprenden: **-**
El mejor tiro de Fuego. Su valioso cuaderno lo conseguís como parte de la historia del juego, durante el episodio 10. Además, también podéis conseguir otro cuaderno adicional de Big Bang en un cofre de la zona de la Tienda de Chuches (necesitáis desbloquear la llave por Wi-Fi y comprarla en Deportes Inazuma, Barrio de Tiendas, en FE y RC).





Cañón X

Afinidad: **Fuego** PT: **67**
Potencia: **120** Evolución (media): **N**
Lo aprenden: **Hector, Discard, Bellatrix**
El famoso tiro de Hector Helio también está entre los más destacados. En nuestro caso, lo usamos a menudo con Discard. Si tenéis Fuego Explosivo, obtendréis el cuaderno al superar en rango S la cadena superior de la cadena del Sr. Raimon.

Gran Lobo

Afinidad: **Bosque** PT: **64**
Potencia: **113** Evolución (media): **Grado**
Lo aprenden: **Mark Krueger, Stoker, Mach, Icer**
El tiro estrella de Mark Krueger, capitán del Unicorn. Si tenéis Rayo Celeste, obtendréis el cuaderno al superar en rango S la fila inferior de la cadena de Julia.





Pingüino Emperador Nº 3

Afinidad: **Bosque** PT: **64** Potencia: **113**
Evolución (media): **Grado**
Lo aprenden: **Jude Sharp, Caleb Stonewall, Erwin Völz**
No sólo Jude y Caleb lo aprenden, sino también Völz, del equipo alemán. Además, podéis desbloquear el cuaderno por Wi-Fi y comprarlo en Deportes Inazuma en FE y RC.

Remate Caótico

Afinidad: **Bosque** PT: **67**
Potencia: **120** Evolución (rápida): **Grado**
Lo aprenden: **Byron "Aphrodite" Love, Willy Glass, Green S**
El mejor tiro de Bosque. Podéis desbloquear el cuaderno por Wi-Fi y comprarlo en Deportes Inazuma (Barrio de Tiendas), en FE y RC. Os recomendamos que enseñéis este tiro a cualquier delantero de Bosque que uséis en vuestro equipo principal, especialmente a Partinus.





Lluvia Oscura

Afinidad: **Bosque / Montaña** PT: **67**
Potencia: **120** Evolución (lenta): **N**
Lo aprenden: **Sael, Destra**
Otro tiro que cuenta con dos variedades distintas: la de Bosque y la de Montaña. Son las técnicas más importantes de dos populares delanteros: el ángel Sael (Sky Team) y el demonio Destra (Dark Team).

La Tierra

Afinidad: **Montaña** PT: **64**
Potencia: **113** Evolución (rápida): **Grado**
Lo aprenden: **Nelly Raimon, Tom Skipper, Hero**
Fue un tiro importante en Inazuma Eleven 2, y sigue estando disponible en la tercera entrega. Al igual que en aquel juego, Nelly Raimon y Tom Skipper cuentan con La Tierra. Esta vez también aprende este tiro Walter Valiant, mejor conocido como Hero y defensa del Otaku.



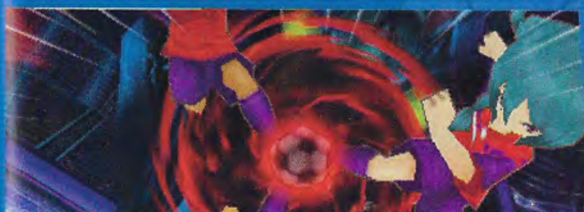


Disparo Valiente

Afinidad: **Montaña** PT: **76**
Potencia: **113** Evolución (lenta): **+** Especial: **Tiro largo**
Lo aprende: **Hidetoshi Nakata**
Un gran tiro largo, igual de bueno que Fuego Total, con la única diferencia que es de Montaña. Ya podéis desbloquearlo por Wi-Fi en las tres ediciones y comprarlo en Deportes Inazuma (Barrio de Tiendas).

Mangual Letal

Afinidad: **Montaña** PT: **67**
Potencia: **120** Evolución (media): **Grado**
Lo aprenden: **Bash Lancer**
Supertécnica exclusiva de La amenaza del Ogro. En dicha edición la aprende Bash Lancer, el capitán del Equipo Ogro, y es la mejor técnica de tiro exclusiva de la edición Ogro.





Tiro a Reacción

Afinidad: **Montaña** PT: **80** Potencia: **120**
Evolución (media): **Grado** Especial: **Tiro largo**
El mejor tiro del juego, aunque también es el que más PT consume. Es el único tiro largo con 120 de potencia, y además es de Grado. Obtenéis el cuaderno durante la historia (décimo capítulo).

Cómo medir el potencial de las técnicas



En estas páginas podéis comprobar la potencia de los mejores tiros, pero Inazuma Eleven 3 es un juego con mucha profundidad y las cosas no son tan sencillas.

Si utilizáis muchas veces una supertécnica, evolucionará e incrementará su potencia base. Hay tres tipos distintos de evolución, aunque dos de ellas funcionan exactamente igual. Las de **N (N2/ N3) y las de + (+/++)** pueden evolucionar dos veces, y ambos tipos incrementan su potencia en la misma medida.

El tipo de evolución que mayor potencial brinda a las supertécnicas es el de Grado, ya que puede evolucionar cuatro veces hasta llegar a su límite (G2/G3/G4/G5).

Además, hay otra cosa que debéis tener en cuenta. Ya habréis visto que cada supertécnica tiene un ritmo de evolución distinto (lento, medio o rápido). Si es de evolución lenta, significa que tenéis que utilizarla más veces para que evolucione a su siguiente nivel, pero en realidad es mejor que sea así, ya que vuestra paciencia será recompensada. Una supertécnica de evolución lenta incrementa más su valor al evolucionar que una de evolución rápida. Para dejarlo más claro, vamos a mostraros los datos con la potencia que añade cada evolución con respecto al valor base de la técnica.

Grado
Lento: G2 (4), G3 (10), G4 (14), G5 (18).
Medio: G2 (3), G3 (8), G4 (12), G5 (16).
Rápido: G2 (2), G3 (6), G4 (10), G5 (14).

N / +
Lento: N2/+ (5), N3/++ (12).
Medio: N2/+ (3), N3/++ (10).
Rápido: N2/+ (2), N3/++ (8).

Para terminar de ilustrarlo, pongamos como ejemplo dos técnicas de la misma potencia base y afinidad. Big Bang G5 es de evolución media, así que añadiría 16 puntos de potencia a su valor base de 120, y quedaría en 136. Cañón X en N3 llegaría hasta 130.

Descargas Wi-Fi



Os recordamos el funcionamiento de las descargas gratuitas por Wi-Fi. Para acceder a estos contenidos, sólo tenéis que entrar en la sección de Comunicación y seleccionar Descargas Nintendo Network. Al hacerlo, el juego se conectará a Internet y desbloqueará nuevos elementos. Podéis comprobar las novedades revisando las últimas entradas del Futblog. **¡Cada viernes hay nuevos contenidos gratuitos por Wi-Fi!**

Fuego Explosivo / Rayo Celeste

Lo más importante es que ya está disponible la llave de la tienda de chuches, donde entre otras cosas encontraréis la cadena de partidos extra de Julia (más información a vuestra derecha). Además, en Deportes Inazuma (Barrio de Tiendas) podéis encontrar supertécnicas como Disparo Valiente y Triángulo Letal 2, junto con todas las que ya había disponibles anteriormente.



¡La amenaza del Ogro!

La nueva edición de Inazuma Eleven 3 ha dado el pistoletazo de salida a las descargas Wi-Fi con las siguientes supertécnicas, que podéis comprar en Deportes Inazuma (Barrio de Tiendas): Lanza Letal, Malla Eléctrica, La Aurora, Disparo Valiente y Triángulo Letal 2.

Además, en las tres ediciones están disponibles la Tarjeta Ultra Zeus y el uniforme del Géminis. Recordad también que hay nuevos jugadores en el mapa de contactos.

La Tienda de Chuches

Gracias a las descargas por Wi-Fi ya está accesible la tienda de chuches en Inazuma Eleven 3: Fuego Explosivo y Rayo Celeste.

Como podéis ver a vuestra izquierda, uno de los últimos objetos que se han repartido en las descargas de Fuego Explosivo y Rayo Celeste es la llave de la tienda de chuches. Tras meses de juego y cientos de horas de partida, las antiguas ediciones de Inazuma Eleven 3 siguen ofreciendo nuevos contenidos gratuitos.

Conseguir la llave

Tras conectaros a Descargas Nintendo Network, podéis adquirir la llave de la tienda de chuches en Deportes Inazuma (Barrio de Tiendas) por **6.000 puntos de pasión**. Gracias a ella tenéis acceso a una zona completamente nueva del Instituto Raimon, cuya entrada se encuentra cerca del gimnasio.



Tienda de chuches

Al traspasar esa puerta llegaréis a un nuevo área con nuevos personajes con los que hablar y cofres tan jugosos como Big Bang y Tarjeta Caos. El punto central de esta zona es la tienda de chuches, en la que podéis adquirir una serie de importantes supertécnicas como **Círculo de Espadas y Cruz del Sur**. Además, esta tienda también dispone de dos talentos: **Repaso y Vagueza**.

Tienda de chuches		Comprar
Círculo de espadas	1	10000
Ignición	1	1800
Cruz del Sur	1	3800
Dientes de roca	1	1400
Gran barrera de coral	1	1800
Repaso	1	30000
Vagueza	1	30000

Cadena de Julia

Lo más importante de esta nueva zona es la cadena de partidos extra de Julia, la hermanita de Axel. Aquí podéis enfrentaros a un buen número de nuevos equipos. Vamos a deciros las recompensas de esta cadena. Fila superior: Remate del Tigre, y en rango S el Extracto 2 del Cuaderno Definitivo. Fila inferior: el talento ¡Vamos todos!, y en rango S obtendréis Fuego Total (en Fuego Explosivo) y Gran Lobo (en Rayo Celeste).



Nuevo jugador: Zolletta

Dentro de la tienda de chuches encontraréis también a un delantero de Aire llamado Dino Zolletta. Al principio no os dirá nada, pero si intentáis hablar varias veces con él os pedirá una contraseña. Tras dársela (**cappuccino**) se unirá a vuestro equipo.



Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tan tímidos!

Superexperiencia: contraseña

FELIPE MONTOYA DUAL

¿Cuál es la contraseña que hay que usar para la Superexperiencia en el centro de entrenamiento del parque central en La Amenaza del Ogro?

Muchos nos habéis hecho esta pregunta durante el último mes, así que la respuesta va en rigurosa primicia para todos vosotros. Como ya sabréis, en La Amenaza del Ogro hay un nuevo centro con dos tipos de entrenamiento distintos: Experiencia y Superexperiencia. Sin embargo, la segunda de ellas requiere una contraseña hasta ahora desconocida. Pues bien, ha llegado el momento de desvelar este secreto. La contraseña es: **subenivel**. ¡Ahora podréis aumentar más rápidamente el nivel de vuestros jugadores!



Tengo los cuadernos de Disparo Valiente y Tiro a Reacción. ¿A quién se los tengo que enseñar?

Ambos son magníficos tiros largos de afinidad Montaña, aunque el Tiro a Reacción es un poco más potente, así que te recomendamos usar ese. Lo ideal es enseñárselo a un buen centrocampista de Montaña y así poder marcar goles desde lejos con él. Con Nakata sería tontería gastar una ranura utilizando esta habilidad, porque ya tiene el Disparo Valiente. Nosotros llevamos un tiempo buscando a un centrocampista de Montaña merecedor de aprender Tiro a Reacción (el mejor tiro del juego), y estamos actualmente entre dos: Diamante (desbloqueable por Wi-Fi en el mapa de contactos) y Nauseous (se une por pachanga en el camino de Isla de la Tortuga Marina).



Los mejores del juego

MIGUEL GÁMEZ

Hola, soy Óscar Gámez y tengo el Inazuma Eleven 3 Fuego Explosivo. ¿Cuál es el mejor jugador de mi juego?

Eso es bastante relativo, ya que cada jugador es diferente, son 2.200 y hay muchos con virtudes que destacar. Pero si tuviéramos que quedarnos con uno, probablemente sería Hidetoshi Nakata, pues tiene parámetros muy buenos, Ultratécnica y supertécnicas muy potentes y variadas de su afinidad (Montaña).

¿Cuál es la mejor supertécnica de tiro, regate, bloqueo y parada que puedo conseguir en mi juego?

Depende del jugador al que vayas a enseñárselas. Recuerda que una supertécnica es más poderosa si es de la misma afinidad que el jugador que la tiene, por lo que siempre (sin excepción) debes enseñar técnicas que coincidan con la afinidad del jugador. En este número tienes los mejores tiros, y quizás en próximos meses nos animemos con otros tipos de técnicas. ¡Sigue atento a la sección!

¿Cuál es el mejor portero, defensa, centrocampista y delantero?

También es muy relativo, y cada uno tendrá sus preferencias (que pueden ser distintas de las nuestras). Pero aquí van nuestros favoritos hoy por hoy. Portero: Feldt (Emperadores Oscuros). Defensa: Torres o Melocotón, difícil elegir. Hemos descubierto también hace poco a Trébol, un excelente defensa desbloqueable por Wi-Fi en el mapa de contactos. Centrocampista: Nakata, aunque también nos gustan Blue y Byron "Aphrodite" Love. Delantero: Discard, Partinus, Virgo o Nathan (Emperadores Oscuros). ¡Hay muchos delanteros formidables y es complicado elegir sólo uno!

Tengo a Canon Evans. ¿Aprende las mimas supertécnicas que en Amenaza del Ogro?

Sí, el bisnieto de Mark aprende las mismas supertécnicas en las tres ediciones de Inazuma Eleven 3. Te las decimos: Súper Relámpago, Cabezazo Megatón, Voltereta Circense y Aullido de Lobo. Recordad todos que para reclutarlo en Fuego Explosivo y Rayo Celeste hay que usar fichas azules en la máquina del área de Argentina tras pasaros el juego, mientras que en La Amenaza del Ogro se unirá a vosotros al enfrentaros al Ogro Redux.



Sky Team y Dark Team

PABLO MARTÍNEZ LÓPEZ

¿Cómo se fichan jugadores del Sky Team y del Dark Team en Amenaza del Ogro?

Cuando supimos que tanto el Sky Team como el Dark Team estarían presentes en La Amenaza del Ogro, dimos por hecho que sería posible fichar a sus jugadores. Sin embargo, parece que, a pesar de que podemos retar a ambas escuadras en el Monte Magnitud extendido, no es posible fichar a sus miembros. Así pues, para reclutarlos hay que seguir haciéndolo en Fuego Explosivo (Dark Team) y en Rayo Celeste (Sky Team), y pasarlos de unas ediciones a otras mediante la opción Intercambio.



Próximo número

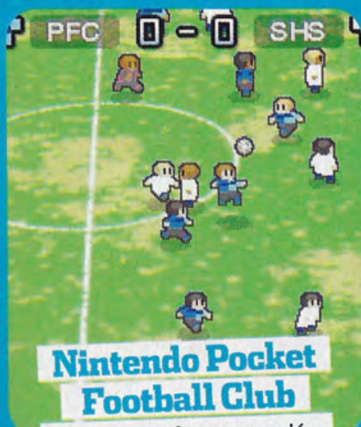
Sale el **14** de abril

KIRBY, LANZADO A 3DS

¡Qué hambre!

Te descubrimos por qué su nuevo Triple Deluxe va a ser el juego sorpresa de la temporada. Sí, porque aun no sabes de lo que es capaz el nuevo héroe rosa cuando se juega con la comida...

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Nintendo Pocket Football Club

O cómo medir tu vocación de entrenador de fútbol.



Review de Lego El Hobbit

Confirmada la fecha de lanzamiento, el análisis está servido.



Mario Kart 8

Las últimas imágenes y datos antes de su estreno.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Jorge Puyol, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jesús Casado

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992